K PRESENTA

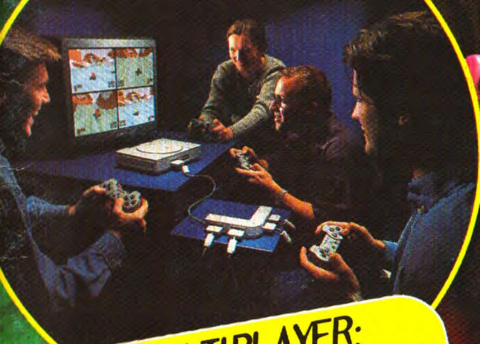
LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE
Anno 1 N. 8 agosto 1999

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE



Croc

PSX IN MULTIPLAYER: I CONSIGLI PER GIOCARE IN COMPAGNIA!

UN' ESTATE A TUTTA PLAY

ANTEPRIME: WIP3OUT E FORMULA ONE 99

E INOLTRE RECENSIONI DI...

OMEGA BOOST • G POLICE 2 • X-FILES • FA MANAGER • SHADOW MADNESS • V-BALL • VIRUS • ARMY MEN 3D • 360 THREE SIXTY • RACING LAGOON MCRAE RALLY • MASTER OF MONSTERS • ATTACK OF THE SAUCERMAN

Tarzan

SPECIALE CHEAT!

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967





Acclaim®


PlayStation


NINTENDO64


DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING


completamente
in
ITALIANO

Un uomo arriverà dall'ombra,
lotterà contro il male, combatterà il crimine,
nelle città più oscure, tra le paludi e i deserti,
fra gli spiriti e il mondo reale.

Un uomo arriverà dall'ombra,
una maschera sul torace,
un teschio tra le mani,
i simboli della vita e quelli della morte,
le linee della forza sulla schiena.

Un uomo arriverà dall'ombra,
Shadow Man è il suo nome,
camminerà attraverso la luce e il buio,
la vita e la morte per fermare l'Apocalisse,
per salvare la sua anima.

SHADOW MAN

leggi



www.energames.halifax.it

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



www.halifax.it

Sommario

Planet PlayStation Menu

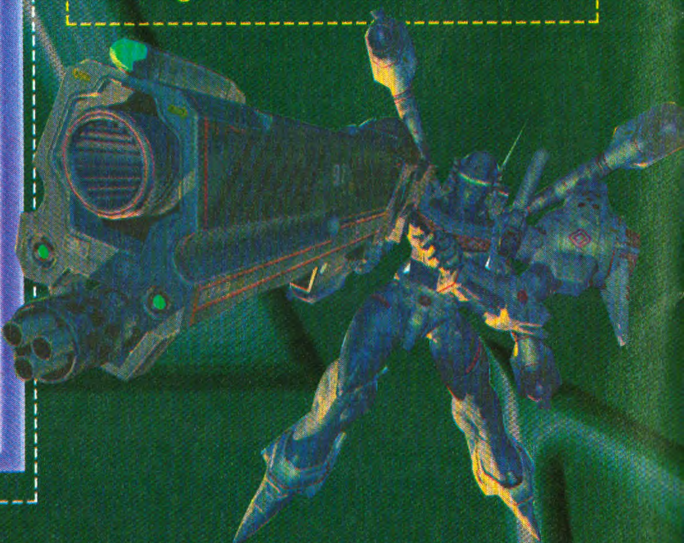


Simpatico e giocherellone, torna su PlayStation il coccodrillino dallo sguardo buffo. É tempo di Croc 2.



Dalla giungla virtuale creata dai maghi della Disney, vola alto nei cieli della PSX il nuovo Tarzan. Un bellissimo Planet Game.

Mech si nasce, non si diventa. E con Omega Boost consumerete il vostro pad.



Direttamente da Londra, l'agente speciale Pitone ha fatto un blitz in casa ***Psygnosis*** *per catturare Wipeout 3, Formula 1 '99 e This is Football.*

LEGENDA

S	- su	↑	**Q**	- quadrato	□
G	- giù	↓	**C**	- cerchio	○
Dx	- destra	→	**X**	- tasto x	X
Sx	- sinistra	←	**R1**	- tasto funzione destra sopra	
S1	- diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	- tasto funzione destra sotto	
S2	- diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra	
D1	- diagonale in alto a destra	↗	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto	
D2	- diagonale in basso a destra	↘	**N**	- neutro, nessun tasto premuto	
T	- triangolo	△			

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

SI RINGRAZIA
DEFCON ZERO - MILANO
MISTER X - ROMA

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



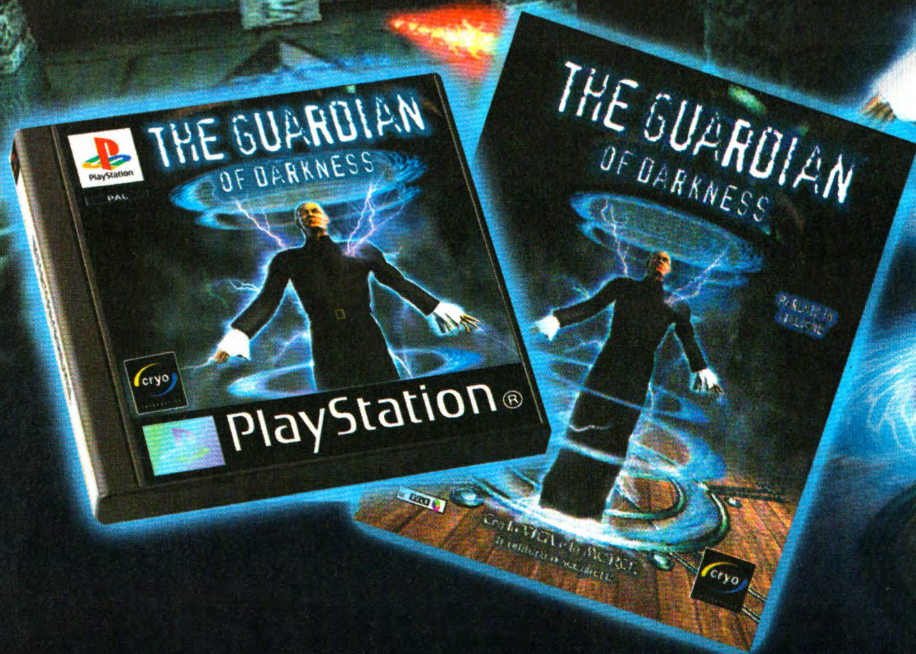


Questa volta le notizie sono decisamente migliori. Forse ricorderete l'editoriale del mese scorso, incentrato sul sequestro di Resident Evil; ebbene, con rapida mossa a sorpresa il Tribunale di Roma ha annullato la disposizione di sequestro, rigettando le accuse nei confronti del gioco. Finalmente! Non capivamo l'accanimento persecutorio nei confronti di un gioco di caccia agli zombie. Non riuscivamo proprio a capire come si potesse addirittura arrivare a pensare che "le scene di particolare violenza possono istigare al suicidio". E come noi, non è riuscito a capire né a condividere il giudice. Che ha ridato la libertà al gioco. Sembra un fatto da poco, una piccola querelle giudiziaria durata pochi giorni e conclusa felicemente. Eppure questo 'piccolo' giudizio ha un valore storico. Per la prima volta, un organo ufficiale ha rigettato le fantasiose preoccupazioni di chi pensa che i videogames siano la radice di ogni male. Alle migliaia di parole, opinioni, ricerche e polemiche si sovrappone sovrana questa sentenza. Che zittisce (speriamo!) le malelingue e ripropone i giochi come mezzo di puro intrattenimento piuttosto che mezzo di degrado psicologico della gioventù. E al di là del linguaggio freddamente burocratico della sentenza liberatoria, mi piacerebbe sapere se il giudice si è divertito o meno giocando a Resident Evil. Magari ci potrebbe mandare una piccola recensione!!!

I mesi estivi sono sempre allietati da una girandola di presentazioni dei giochi che saranno lanciati nel prossimo autunno. I nostri reporter si trasformano in globetrotter a caccia di gustose novità; le più ghiotte le ha catturate l'inesauribile Pitone che ha compiuto il periplo dell'Inghilterra per preparare (a tempo di record, va detto) lo specialone con il trio di anteprime di Formula 1 99, Wipeout 3 e This is Football. Giochi attesi e di alto livello, che potrete gustare in assoluta anteprima qui, sulle pagine di Planet PlayStation.
Una nota di colore. La presentazione di F.1 99 è avvenuta a Silverstone prima di quello che sarà uno dei più drammatici Gran Premi della stagione. Il Pitone era al debutto su una pista di Formula 1. Visti i risultati, corre voce che la Ferrari gli abbia garantito un ricco ingaggio a patto che non si faccia mai più vedere dalle parti di Schumacher.

È tutto, per adesso. Ricordatevi di infilare la vostra copia di Planet nella valigia delle vacanze. Ripassatevi la marea di cheat che abbiamo inserito in questo numero, che quando tornate vi vogliamo pronti, agili e pimpanti. Noi, intanto, prepariamo il prossimo!

Roy Zinsenheim



THE GUARDIAN OF DARKNESS

"IL MALE HA ORA UN NUOVO AVVERSARIO"

Un misterioso e solitario monaco esorcista, Ekna,
controlla la conoscenza fondamentale dell'energia mentale e del potere della preghiera.
I suoi poteri di *medium* gli permettono di risolvere
le investigazioni più sinistre e la sua magia di affrontare i più potenti orrori.

Vivi 10 agghiaccianti avventure nell'universo del paranormale





(Scene del gioco)

PC CD





www.cryo-interactive.com





venite a trovarci allo stand C.T.O. pad. 25/1

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



una notte calda. Caldissima. Una di quelle notti dove anche il solo stare fermo è insopportabile. Una di quelle notti dove vorresti essere a mille miglia da qui, dall'altro capo del mondo. Ovunque, pur di non dover sopportare questo dannato caldo. E invece sei qui, nella città: tutto è fermo, là fuori. L'aria stessa sembra essersi fermata per non affaticarsi. La notte vomita nella stanza tutta la sua afa, nera come la pece, densa come la melassa. Si insinua attraverso la finestra e permea le pareti come per appiccicarvisi, soffocando tutto quello c'è all'interno. Ogni cosa sembra ovattata, nella calura della notte estiva, ogni gesto è rallentato. Gli unici rumori sono il vecchio ventilatore che sembra uscito da un romanzo di Mike Spillane e la tastiera che batte. Una pausa, un sorso, una sigaretta, un'occhiata fuori dove ogni cosa sembra essere paralizzata. Una di quelle notti dove ti sembra di sentire l'odore dell'acqua salmastra provenire dalle travi rugginose delle gru del porto. E' normale associare la sensazione del caldo a ricordi del mare. Già, il mare. E per un attimo ti concedi di viaggiare sulla strada che lo costeggia, capote aperta, l'aria fresca della notte sul viso e una musica così bella che non riesci a definirla. Poi tutto finisce, spegni la sigaretta, un altro sorso e torni alla tastiera. *"Dov'ero? Ah, già, la rubrica della posta. Le Piton@te."*

EXTRA OPTIONS

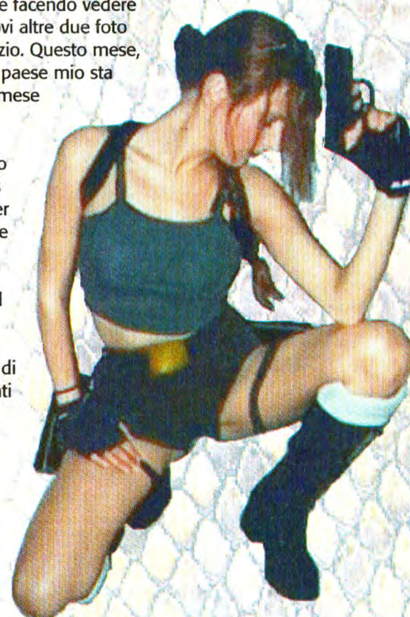


uesto piccolo spazio serve per darvi qualche suggerimento sul mondo PSX e oltre; troverete dei consigli cinematografici e fumettisti che in qualche modo possano coinvolgere il mondo dei videogiochi. Troverete 'il più atteso', il titolo che 'a istinto' sembra destinato a fare 'il botto'. Troverete 'l'invenzione meravigliosa', qualcosa che nessuno mai ha avuto il coraggio di pensare o l'ardire di fare con o per la PlayStation. Insomma, una specie di angolo del gossip, del pettegolezzo, delle stramberie. Consideratelo pure uno spazio di svago dopo un'attenta e faticosa lettura di tutto il giornale! Volete un esempio di cosa siamo capaci di fare? Eccovi serviti. Innanzitutto vi consigliamo un libro: si chiama "Graffiti" ed è di Stefano Massaron. Un breve romanzo urbano che tocca da vicino i personaggi dei videogiochi. Da divorare in un paio di giorni, digerire e rileggere. Dal punto di vista cinematografico, non basterebbe tutto il giornale, ma per aumentare un po' la scelta dei soliti film da vedere in compagnia. Giovannona Coscialunga Disonorata con Onore, Mazzabubù Dimmi Quante Corna Ci Stan Quaggiù e L'Esorciccio ormai sono triti e ritriti: è ora di cambiare! Provate, se non l'avete già fatto, a cercare la Seconda Sacra Trilogia: la Prima è, ovviamente, quella di Gurre Stellari, ma la dò per scontata. La Seconda alla quale mi riferisco sono le tre opere del regista Kevin Smith, giovane autore indipendente americano. Il primo film, noto a tutti, è Clerks; il secondo, meno diffuso, è il mitico Generazione X (Mallrats in lingua originale), mentre l'ultimo è In Cerca di Amy, tuttora a noleggio. Ci ringrazierete! Per la serie 'Il Più Atteso', oltre all'inamovibile Daikatana per PC, siamo molto fiduciosi nei riguardi di Dino Crisis, prodotto Capcom in lavorazione. Dallo stesso team di sviluppo di Resident Evil 2 ci aspettiamo solo il meglio! Un'idea grandiosa che spero verrà letta da chi di dovere: il buon Gnuzz, un saggio gnomo valdostano, mi ha fatto notare che nessuno ha mai prodotto un volante per PSX totalmente reale. Infatti nessuno lo ha mai dotato di posacenere e accendisigari, indispensabili optional che vengono a mancare quando, mano sul volante, l'altra istintivamente cerca alla cieca il pulsante dell'accendisigari. Io ce lo vedrei bene: poi, se fa puzza, un po' di Cenere Magica e tutto torna come prima!

EXXXPOSED!



Eccoci tornati al nostro concorso preferito! Quello dove potete dimostrare chi siete facendo vedere al mondo che di Lara non ce n'è una sola, ma un esercito! Come promesso, eccovi altre due foto delle pretendenti al trono, coloro che verranno elette a nostro insindacabile giudizio. Questo mese, le cose sono andate particolarmente bene: sarà l'estate, sarà quel che sarà, ma il paese mio sta ancora sulla collina. Sulla montagna, per essere precisi. Le pretendenti di questo mese sono **Giulia** di **Mestre (VE)** che vedete a destra; a lei si oppone **Rita** di **Voghera (PV)**, la cui foto ci viene inviata con il suo benestare dal suo fidanzato Dario già bella che scontornata. Probabilmente Dario è uno smanettone dei computer, visto che ha fatto un ottimo lavoro. Voi cosa ne dite? Questa volta qui a Villa Bojungles siamo davvero indecisi! Giulia ha dalla sua parte un gran numero di... attributi per guadagnarsi il podio; d'altra parte Rita non è da meno, evidenziando doti atletiche che poprio ci piacciono. Dilemmi, dubbi, decisioni...! Graficamente Giulia ci sembra nettamente superiore, anche se Rita la tallona da vicino. Originalità: 6 a Giulia (un po' scarsino lo sfondo, eh?), 8 a Rita per la posizione e lo scontorno. Il sonoro è rinviato a giudizio, mentre il gameplay di entrambe ci piacerebbe conoscerlo! Comunque, dopo lunghe e burrascose discussioni, dopo varie porzioni di polenta e capriolo, dopo innumerevoli torte salate (il piatto nazionale di Villa Bojungles al quale si è recentemente affiancato il Kinder Venice), siamo giunti alla faticosa decisione: vince **GIULIA**! Per un'incollatura. O meglio, per una scollatura! Ahahah! Beh, anche se la scollatura non c'è, se ci fosse vincerebbe lei, giusto? Quindi, empiricamente, la giudichiamo vincitrice di questa manche. Ora abbiamo **Patrizia** da **Busto Arsizio (VA)** e **Giulia** da **Mestre (VE)** che hanno passato le eliminatorie e aspettano di scontrarsi contro le vincitrici dei mesi di settembre e ottobre. A novembre ci sarà la sfida finale e vedrete che sul numero di dicembre, che uscirà proprio in occasione dell'apertura degli impianti di risalita valdostani, verrà proclamata la vincitrice della stagione, come promesso. Noi dell'Allegra Famiglia Bojungles, invece, troveremo la pace tornando a surfare le nevi, come promesso.



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

QUICKSTART – IN BREVE... (MICA TANTO IN BREVE, 'STA VOLTA!)

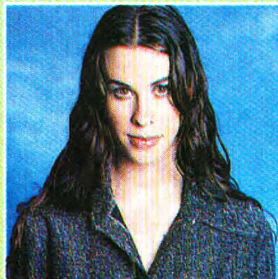


ortame ar mare, 'ndo te pare, tanto spacco ugualeee! Pronti? Evvai!... **Simone Compagnone** e **Luca Tanzarotto** di **Genova** vogliono sapere, come molti altri, di Final Fantasy VIII: pazienza, ragazzi, pazienza. Neanche la Sony stessa ci ha fornito notizie precise, al riguardo. Sul numero di agosto, massimo di settembre, vi diremo qualcosa. Che **Andrea Li Volsi** di **Roma** non tema: NON Alzeremo il prezzo perché NON stiamo diventando così famosi. Almeno non come vorremmo. TBA è l'acronimo inglese di To Be Announced, cioè ancora da comunicare, aka non pervenuto, in pratica: chi lo sa? Per le VR Missions di Metal Gear Solid dovrai aspettare, come tutti. Neanche noi abbiamo canali tanto privilegiati. Torna all'attacco il mitico **Dario 'Zero' De Leonardis** da **Palagiano (TA)** che, con la solita forma d'altri tempi e l'aplomb inglese che lo contraddistingue, ci fa notare che forse il 93 di KKND affibbiatogli da Pettini era un po' esagerato. Tramite questa rubrica, egli ora conoscerà il tuo parere e saprà che se Warzone 2100 è davvero superiore, dovrà cospargersi il capo di cenere. **Gianluca De Santis**, **Salerno Beach**, si dichiara a favore della pirateria, criticando il prezzo del prodotto: sul prezzo alto siamo d'accordo, ma eticamente non possiamo approvare coloro che tu sostieni. Scusaci. Tombi non è un GDR, è un semplice platform bidimensionale senza troppe pretese (e senza troppi risultati). La stessa cosa vale per **Mario** da **Castrovillari (CS)**: se la pirateria si diffondesse troppo, non avreste bisogno di noi per orientarvi, quindi non ci comprereste, quindi non scriveremmo, quindi a chi le racconto io tutte le mie idiozie? **Davide 'Billo' Maione** da **Voghera (PV)** è terrorizzato dai poliziotti/kamikaze di New York in Driver: se loro si mettessero di traverso davanti a te per fermarti come prevede la legge, tu lo faresti? E allora è lampante che l'unico modo che hanno per farlo è quello di – *"...come si dice, Alfredo (Delmonaco)?" "Si dice scardare, Ale"* – quello di scardarti la macchina. No way out! **Jacopo da Arezzo** (e chi sei, un poeta?) ha commesso il mezzo passo falso di giocare la demo di Silent Hill contenuta in Metal Gear Solid (l'hai comprato originale. Bravo, me ne compiaccio). Vedrai che se ti ha emozionato, il gioco intero ti mozzerà il fiato. Spero che per quando lo giocherai, tu abbia dimenticato il demo, così risulterà tutto ancora più emozionante. Sarai contento per i poster, ma non sarai contento nel sapere che, per ora, non pubblicheremo le soluzioni né di Crash 3, né di Abe's Qualsiasicosa, né di Herc's Adventures. Per Metal Gear Solid, potresti affidarti all'economico libretto che pubblicizziamo da tempo sulle nostre pagine: avevo sentito che era stato fatto da gente competente e, quando l'ho letto, ho constatato che era proprio così. Per i giochi dopo l'avvento della PSX 2, quelli della PSX standard, non so se li faranno ancora. Ma sulla 2 dovrebbero girare quelli vecchi. **Marco Moretti** da **Sondrio** ha dichiarato, testuali parole: *"Adorerei ammazzarmi di fatica recensendo i giochi della Play!"* SSSSHHHHHH!!! Sei pazzo?? Se ti sentono, qui in redazione, ti vengono a prendere nottetempo e, come dei vampiri, ti succhiano il sangue! Non parlarne ad alta voce e compra dell'aglio! **Dario Murgia** di **Albano Laziale (RM)** dovrebbe compiere gli anni proprio il giorno in cui siamo in edicola (28 Luglio) e potresti farti un bel regalo comperandoti DUE copie di Planet Playstation, che sennò il poster come lo attacchi, visto che è stampato su due lati? Auguri, anche per Crash 3. **Daniele Maccari** di **Novara** è indeciso su otto titoli, tra i quali consiglio questi quattro (sono tanti perché magari non li trovi tutti e hai dei sostituti): Syphon Filter (olè), Silent Hill (olè), Evil Zone (olè) e Soul Reaver (olè). Per quanto riguarda la modifica alla Playstation la risposta è **sì** per quanto riguarda il traffico illegale e **non so** se alimenta 'la camorra', perché non so chi è che va a guadagnarci veramente con la pirateria. Che poi cosa vuol dire che la nostra rivista ha un aspetto 'fronzoloso'? E come faremmo a diventare più 'trendy'?? Forse Cristian 'Luisa' Ghezzi, l'art director, lo sa... Lo chiederò a lui. **Fabrizio Amato** da Messina si è scordato che non dò cheat in questa zona del giornale: 1) perché c'è una zona del giornale dedicata apposta a queste cose e 2) perché sono contrario alle cheats. Per cui, per Constructor, mi sa che ti dovrai dare da fare. O leggerle nella rubrica. **Domenico Bucchino** da **Roma** vorrebbe sapere qualcosa a proposito dei GDR che mi starebbero fdgxc.... Cosa? Il fax si interrompe perché è stato impostato storto in partenza. Potevi scrivere le domande belle grosse e mettere tutti quei commenti sui lati! A te e **Luca Mago** (e-mail) non posso però dare soluzioni di nessun tipo. C'è una zona apposta per queste cose: quando le leggerete lì, allora saprete che 'sarà il tempo'. **Simone 'Noah' Tancioni** di e-mailandia fa delle allusioni al mio soprannome, affermando che me lo ha affibbiato qualche ragazza: purtroppo questo non te lo posso rivelare, è un supersegreto! Purtroppo non conosco assolutamente la serie anime Neon Genesis Evangelion, né tantomeno un gioco chiamato 'Girlfriend of Steel' tratto da questa. Ammetto pubblicamente la mia ignoranza; e, dimmi: mi sono perso molto? **Maurizio Debaschi** di **Milano** si interroga sull'arrivo di alcuni giochi: X-Files lo trovi su queste pagine; non so nulla di nuovi giochi ambientati nel west se non di Wild Wild West per PC basato sull'ultimo film di Will Smith. Non so neanche di Airport Inc., simulatore di aeroporto, ma spero che arrivi il simulatore di trattore agricolo. V Rally 2 lo trovi sugli scaffali quando leggi (se non l'hanno censurato anche quello per eccesso di bellezza), mentre l'ultima domanda è importantissima, tanto che sul numero che uscirà a fine agosto (quello di settembre, quindi) ne parlerò diffusamente. Si tratta dell'eterno dilemma: giocare a The Phantom Menace prima di vedere il film è cosa buona e giusta? Non anticipo nulla sulle mie dichiarazioni future, ma se le cose continuano ad andare così, se continuano a rimandare il gioco cioè, non dovremo più porci neanche il dubbio! Vedremo prima il film e giocheremo quando si decideranno a farcelo giocare! **Saverio De Francesco**, **Santerano (BA)** ha perso il # 1 di Planet Playstation: ma nel senso che non lo hai comperato o che lo hai perso in giro? Comunque sia, mi dispiace: il mitico # 1 è andato esaurito anche sul sistema De Go Bah! Per le soluzioni di Abe, purtroppo, il discorso è lo stesso di Jacopo da Arezzo: nisba, è troppo vecchio, anche se bellissimo! **Denny** sarà contento dei poster che abbiamo cominciato a rimettere; ora dovrebbe aver finito i suoi esami di licenza media, per i quali, più che gli auguri, devo fargli i complimenti (Perché ce l'hai fatta, vero? La Forza è stata con te, no?). Ricordati di non esagerare e di non passare troppo tempo di fronte al video: la misura è il segreto dell'Universo. Ti farà piacere sapere che anch'io, da ragazzino, ho avuto il tuo stesso incidente con un dannato punching-ball, ledendomi, oltre che nell'onore, anche nel fisico. Da quel giorno non sono andato più al luna park. Per finire ci sono due grazie speciali: uno per **Luca Mammana** da **Buccinasco** e uno per **Enzo** di **Torino**. Voi sapete perché. Un ultimo grazie, grande come la Morte Nera, a **Simona Marchini** che mi ha aiutato nella 'ricerca' del mood con cui ho affrontato questa sezione della posta. E per tante altre cose...

ALPINE ROCK RACER



he i musicisti rock siano appassionati videogiocatori, lo sapevamo già. Dai **Dog Eat Dog** che si sono ammazzati a Tekken 3 durante la registrazione di "Amped", ai **Paradise Lost** che è più il tempo che passano a giocare con il PC che a suonare. **Billy Milano**, ex M.O.D., tuttora S.O.D., è un fan accanito di Wild 9 (e in un'intervista mi ha anche chiesto le soluzioni!). Comunque, siamo qui per parlare della signorina **Morrisette**, la rocker canadese che ben sappiamo condividere la passione della Famiglia Bojungles per lo snowboard. Tra l'altro, sembra che anche lei condivida una passione per i videogiochi, almeno a giudicare dalle coreografie



del suo ultimo concerto milanese. Il 23 giugno ero al Filaforum di Milano dove suonava la signorina; a un certo punto, circa a metà concerto, scende alle sue spalle un maxischermo e attacca 'You Learn', uno dei suoi pezzi migliori. A coreografia del brano, sul maxischermo è comparso il filmato di una partita a **Alpine Racer**, il coin op sullo snowboard che si gioca salendo su una tavola collegata al cabinato. Se avete letto Swinging Python sul numero 5, avete capito di cosa parlo.
Per tutto il pezzo, il video ha continuato a scorrere tra paletti da slalom, cliff, salti e acrobazie. Appena il pezzo è entrato nella fase finale, il rider virtuale è arrivato alla fine ed è comparsa la scritta Game Over. Grande Alanis!

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

QUAKE II



GENERE: Sparatutto in prima persona
CASA: id Software
DATA DI USCITA: terzo quarto del 1999

Quante volte abbiamo parlato di Quake II su PlayStation? Abbiamo perso il conto... Le nuove notizie riguardano l'ufficializzazione, da parte di Activision, della data di uscita. Tra non molto l'utenza PlayStation potrà godere del miglior sparatutto in prima persona mai uscito. Controllerete un marine infiltrato nella base aliena nell'ultimo contrattacco alla razza che cerca di conquistare la Terra. Ricordiamo brevemente le caratteristiche della trasposizione su Play: nuovi livelli e diverse strutture di quelli ben noti della versione PC, supporto per il multiplayer fino a quattro giocatori, effetti di luci e ombre calcolati in tempo reale, supporto del dual shock.

WING COMMANDER AL CINEMA

GENERE: Film
CASA: Paramount
DATA DI USCITA: È già nei migliori cinema

La serie di Wing Commander non ha avuto molta fortuna su PlayStation; al contrario, l'utenza PC conosce bene quello che, nelle intenzioni del programmatore Chris Roberts, doveva essere un film interattivo ambientato nello spazio. Per giunta, dalla terza puntata (terza di quattro) i filmati sono diventati dei FMV con interpreti di grido e scenografie degne di un film (costate dodici milioni di dollari!). Oggi Chris Roberts ha coronato il suo sogno di regista: la sua ultima fatica non è sugli scaffali di un negozio di videogiochi ma potete trovarla nei cinema! Mai un semplice videogioco, non più un film interattivo, Wing Commander è una pellicola che conferma quanto, spesse volte, sia labile il confine tra i videogames e le altre forme di intrattenimento.

GRAND THEFT AUTO LONDON & I PROBLEMI CON LA LEGGE

GENERE: Premio per un'infrazione
CASA: i soliti provocatori di GTA
DATA DI USCITA: Appena commettete una sconcia e la pula vi sgama

La pubblicità di un gioco non molto normale non poteva non consistere in qualcosa di clamoroso. Quelli che acquistano la recente espansione di Grand Theft Auto, ambientata a Londra e recensita nel numero scorso di Planet, possono ricevere la maglietta ufficiale del gioco spedendo un coupon che si trova all'interno della confezione. Al tagliando è necessario aggiungere una multa. Sì, avete capito bene: sostanzialmente se comprate GTAL e commettete un'infrazione, vi premiano con una maglietta. Videogiocatori, comprate un elmetto: stanno per piovere altre fottute polemiche: ma a questo giro, in effetti, ci stanno tutte.

WU TANG: THRILL KILL STRIKES BACK!



GENERE: Picchiaduro
CASA: Activision
DATA DI USCITA: Sbrigatevi!

Sta per uscire Wu Tang, sviluppato dai medesimi programmatori di Thrill Kill, il picchiaduro mai uscito per volere della EA che ha comprato i diritti del gioco per scaricarlo nel cesso. I Paradox hanno salvato il concept (picchiaduro semplice e immediato, giocabile da quattro giocatori contemporaneamente) e hanno ridisegnato le arene di gioco (dieci in tutto, da Staten Island a China Town) e i personaggi. Questi ultimi sono lottatori appartenenti al Wu Tang Clan e ognuno ha un suo stile di lotta; di base sono dieci ma sono stati promessi altri combattenti nascosti. Thrill Kill non è morto, ha solo cambiato nome.



TITANIUM ANGELS



GENERE: Arcade
CASA: Titus
DATA DI USCITA: Autunno 2000

Nel futuro tre razze aliene sono in lotta e voi vi trovate al centro di questi scontri. Impersonate Carmen Blake e non sapete cosa siano il pericolo e la paiura; per questo vi affidano missioni al limite. Nel corso del gioco incontrerete diverse sfide: puzzle, sezioni platform, azione di blastaggio e infiltrazioni in uno stealth mode simile a quello del Metal Gear Solid. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo per un gioco che, da quello che sembra, sarà un successo.



ROAD RUSH UNCHAINED

GENERE: Racing Beat'em up
CASA: EA
DATA DI USCITA: '99 inoltrato

La Electronic Arts, forte (si fa per dire) dell'insuccesso dell'ultimo capitolo della celebre serie, ha deciso di sviluppare un seguito. Molte le novità, incluso un multiplayer a due in cui un giocatore si preoccupa della guida e l'altro invece è deputato a prendere a stecche in faccia gli avversari. Ci sono tre ambientazioni: urbana (con il traffico locale che crea un simpatico diversivo), desertica (ideale per menarsi in santa pace) e alpina (in cui si bastonano solo i più bravi). Sono state incluse nuove mosse e risulta più approfondita la sezione di combattimento, con colpi multipli e combo.



READY TO RUMBLE

GENERE: sportivo
CASA: Midway
DATA DI USCITA: Inverno 1999

Si tratta di un gioco di boxe; non esattamente un simulatore bensì un arcade che ricalca il nintendiano Super Punch Out. Venti lottatori eseguono tutto il repertorio imparato sul manuale del provetto pugile: jab, uppercut, colpi bassi... Ogni lottatore, accanto a colpi standard, può eseguire colpi precipui e può anche innescare pericolose combo. La parte audio è molto curata, includendo anche il commento di Michael Buffer. Fate la faccia felice!

GEKIDO

GENERE: Beat'em up a scorrimento
CASA: Gremlin
DATA DI USCITA: Autunno 1999



Per gli orfani di picchiaduro a scorrimento tipo Street of Rage, c'è una buona notizia: la Gremlin sta sviluppando un gioco che deve molto ai vecchi titoli di Capcom, Data East e SNK. Si può scegliere uno dei quattro personaggi (Travis, Michelle, Takada o Ushi) ognuno dotato di mosse e caratteristiche proprie. Le arene interamente tridimensionali sono ricche di armi proprie, come bazooka, granate e lanciafiamme, oppure improprie: allo stesso modo di Fighting Force potete raccogliere gli elementi circostanti e usarli come armi. Questa cosa cafona è elevata alla massima potenza: pensate che potete sollevare una vettura con tutto il conducente e rovesciarla simpaticamente addosso ai nemici. Il gioco comunque si presenta abbastanza tecnico e dovrebbe punire gli scalmanati abituati a premere i tasti alla cieca.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 giugno al 20 luglio 1999)

1- Driver



2- Gran Turismo Plat



3- Bugs Bunny



4- Tekken 2 Plat
5- Hercules Plat
6- Final Fantasy VII Plat
7- Metal Gear Solid
8- V Rally 2
9- Anna Kournikova's Smash Count Tennis
10- Street Fighters Alpha 3
11- Tomb Raider Plat
12- Crash Bandicoot 3
13- R-Type Delta
14- Tekken 3
15- Super Monaco Gp 2

Dati forniti da:
• L'ARCOBALENO - Roma

1- Syphon Filter



2- Gran Turismo Plat



3- V Rally 2



4- Driver
5- Final Fantasy VII Plat
6- Metal Gear Solid
7- Bust-A-Move 2 Plat
8- Ridge Racer Type 4
9- Ace Combat 2
10- Time Crisis Plat
11- UEFA Champions League
12- Tekken 3
13- F1 '97 Plat
14- Super Monaco Gp 2
15- Ape Escape

Dati forniti da:
• GUALINI COMMERCIALE - Vigevano (PV)

HOT WHEELS TURBO RACING

GENERE: Racing immediato
CASA: EA
DATA DI USCITA: Natale

La EA sta sviluppando Hot Wheels Turbo Racing, un titolo che deve molto a Micromachines per la meccanica e la 'logica'. Macchine piccole e veloci si affrontano lungo piste fantasiose, disegnate espressamente per una corsa spensierata e non pretenziosa per quanto riguarda il modello di guida. Molte piste (oltre venti) e diversi personaggi diversi che contribuiscono a conferire all'intera realizzazione un carattere immediato e leggero.







DESTRUCTION DERBY 3

GENERE: Racing distruttivo
CASA: Psygnosis
DATA DI USCITA: Fine '99

La Psygnosis ha deciso di sviluppare internamente la terza puntata della celebre serie di Destruction Derby. Ricalcando i passi tracciati sui microsolchi dei due precedenti CD, stanno ampliando il gameplay offrendo molte nuove modalità di gioco. Tantissime le piste, 25, la cui conformazione le differenzierà al punto che offriranno una sfida basata su elementi diversi: l'abilità di guida, le capacità acrobatiche, la resistenza ecc. Esiste anche la possibilità di affrontarsi in sfide multiplayer, ma non ci hanno ancora spiegato come.







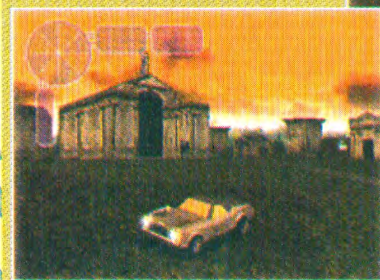
VIGILANTE 8, LA SECONDA OFFESA

GENERE: Shoot'em up con le macchine
CASA: Activision
DATA DI USCITA: Novembre

Sta per essere pubblicato Vigilante 8: Second Offence, il seguito del miglior shoot'em up su quattro ruote mai uscito per PlayStation. Questo genere particolare ha avuto molta fortuna sulla grigia console Sony, basta pensare a Rogue Trip, Auto Destruct e soprattutto ai due Twisted Metal. Vigilante 8 emerse per una grafica molto pulita, un gameplay semplice e compulsivo e un arsenale parecchio pompato: missili, granate, mortai e tanti altri dolci ammennicoli. La seconda puntata riprende lo stile del prequel ma migliora sensibilmente la scelta dei mezzi e le arene in cui affrontare i tanti e agguerriti avversari.







STOP PRESS - STOP PRESS

• **Carmageddon 2**? Sì grazie. È vero che sarà un mix dei due episodi usciti su PC? Sì. 30 diversi piloti matti e altrettante piste? Sì. A Settembre? Dicono...

• **Nightmare Creatures**, il picchiaduro in 3D a scorrimento della Eidos, sta per avere un seguito. Ritroveremo le ambientazioni inquietanti del primo episodio e molti nuovi nemici.

• Una non-news riguarda **Messiah**. Da un po' di anni ormai la Shini annuncia il gioco, fornisce una data di uscita e poi si eclissa. Non disperate, verso Natale avremo una nuova data di uscita.

• L'uscita di **Gran Turismo 2**, l'atteso capolavoro annunciato, è slittata a Settembre. Risparmiate le lacrime per la seconda brutta notizia: come molti giochi giapponesi dell'ultima generazione, non girerà su Play modificate e quindi sarà possibile giocare GT2 solo su console originali giapponesi intatte. Cominciate a cercarne una.

• È uscito in Giappone **Dino Crisis** (recensione sul prossimo numero, promesso). Avete appena letto della protezione di GT2? Bene, il discorso vale anche per l'ultima uscita di Capcom. Continuate a cercare una Play originale giapponese.

• Sta per uscire in Giappone una versione PlayStation del vecchio **Arkanoid**. Quattro modalità disponibili per il più immediato gioco mai realizzato.

• La Mindscape sta sviluppando **Rat Attack**, un gioco in cui controllate una squadra di topi che devono ripulire le case da animaletti indesiderati. 20 tipi di topo e molte ambientazioni per un gioco che uscirà nel 2000. Abbiamo tutto il tempo per fornirvi qualche notizia più dettagliata su questo originale game.

STRESS VISIVO?

LETTURA

TV

STUDIO

LUCI ABBAGLIANTI

COMPUTER

OcchiVit Giuliani® *Retard*
Il "salva-stress" della vista

SE IL PROBLEMA E'...	ALLORA SI TRATTA DI...
Affaticamento della vista. **Difficoltà di percezione dei dettagli e del contrasto dei colori.** **Sensazione di abbagliamento al variare dello stimolo luminoso (passaggi buio-luce-buio).**	**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei Radicali Liberi che possono logorarne le strutture fino a danneggiare la qualità della percezione visiva.** **Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici (il cui consumo aumenta sotto stress) utili per una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

CHIEDI AL TUO FARMACISTA



OcchiVit Giuliani *Retard* (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8 - 12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani *Retard*,** da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.





Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

Theme Park World

DI CHRISTIAN PETTINI

La Bullfrog, dopo l'uscita dalla società di Peter Molyneaux, sta lavorando alacremente per portare avanti due progetti e dimostrare che il genio creativo non se n'è andato insieme al fondatore della software house.



La **Bullfrog** è una casa di sviluppo che ha due caratteristiche fondamentali: i suoi prodotti sono sempre stati molto originali (pensate a **Theme Park**, **Populous**, **Dungeon Keeper**, **Syndicate**), ma soprattutto è una softhouse 'trasversale', nel senso che dalla sua fondazione ha sempre pubblicato prodotti per tutte le piattaforme più in voga. Per riflettere su quanto questa caratteristica sia importante, basta citare l'esempio del Team 17, fortissimi con l'Amiga e nulli sulle altre piattaforme. Invece la Bullfrog, sin dalla sua fondazione, è sempre stata importante e ogni utente, sia esso un Pcista, un Playstationaro o un Amighista, ricorda almeno un loro titolo che ha amato alla follia. Chi vi scrive ha la confezione di **Populous II** sul cassetto e la bacia tutte le sere prima di abbracciare l'orsacchiotto e addormentarsi.

MOLYNEAUX, M'HAI SPEZZATO IL CUORE

Qualche anno fa Peter Molyneaux (si pronuncia "Malinù"), il fondatore e la mente creativa del gruppo, ha venduto la sua società alla EA, pur restando a capo del settore che si occupa dello sviluppo dei giochi. *"Invece di lasciarmi in pace a fare giochi, c'era una riunione ogni cinque minuti"*; con queste parole, rivolte ai dirigenti dell'Electronic Arts, Molyneaux prende la decisione di lasciare la sua creatura. Non lo seguono in molti, e quelli che rimangono sono assolutamente intenzionati a dimostrare a tutti che buona parte dei meriti delle ultime uscite non è di Molyneaux. Rispolverano il concept di un gioco di qualche anno fa e sviluppano un prodotto talmente superiore da non inserire nel titolo il numero "2", come si conviene. Perché si tratta proprio di un altro gioco. È ora di sentire quello che hanno da dirci gli sviluppatori di questo ambizioso progetto.

DIMME SIMO' DIMME

Simon Harris, produttore del gioco, ci mostra in anteprima assoluta le prime immagini del gioco, confidandoci di augurarsi che *"le persone non guardino* ***Theme Park World*** *come una semplice trasposizione del gioco dal PC. Perché si tratta di un prodotto pensato al 100% per la PlayStation: ne sfrutta appieno le caratteristiche tecniche, partendo dall'alta risoluzione che arricchisce l'aspetto cartoonesco"*. In effetti, quello che abbiamo visto è impressionante e sicuramente la PlayStation viene spremuta come un limone: e mancano sei mesi all'uscita del gioco! Eppure la fase di pianificazione è stata terminata, perché sono note le features che il gioco conterrà: a partire da un'intelligenza artificiale molto sviluppata fino alla ricchezza e varietà di ambientazioni, che determineranno che ogni partita sarà diversa dalle altre.





DE COSTITUTIONE PARCUM DIBERTIMENTORUM

"Lo scopo del gioco", continua Simon *"è di costruire il parco divertimenti dei sogni, disegnando e poi piazzando le varie giostre, scegliendo il punto ideale dove dislocare i chioschi (ce ne sono a decine) per guadagnare più soldi possibile. Siete il capo, e quindi decidete voi dove mettere cosa, e al fine di incassare il massimo stabilite anche tutti i prezzi"*. Ma il bello è che tutto questo, svolgendosi tramite un'interfaccia semplice e chiara, non è affatto noioso, come può accadere quando si parla di un gioco di strategia; anche perché l'enfasi è posta sul vedere in diretta i risultati del proprio agire, sul parco rappresentato interamente con grafica poligonale! *"Constatare il divertimento che si genera con le proprie azioni è immediato"*, spiega Simon. *"E i soldi che incassate servono per ampliare il parco, comprando nuove macchine che tengano sempre alto l'interesse dei visitatori per il parco e, ovviamente, il loro divertimento"*.



FIGGHIUZZU MIU, TU MI TRADISTI

"Le differenze rispetto al prequel sono molte. TPW offre un'interazione maggiore e il look è complessivamente migliore" prosegue Harris, mentre spiega che *"il prequel era un mero porting da PC, mentre questa volta il gioco è stato pensato per la PSX: l'attenzione ai dettagli, l'interfaccia, il modo stesso di 'far giocare' è adattato alle caratteristiche della PlayStation. In* ***Theme Park World*** *la visuale è libera, e tutto l'aspetto è più accattivante, estremamente fedele a quello di un vero parco divertimenti. La prima preoccupazione è stata quella di creare un aspetto grafico tale da restituire immediatamente al giocatore i risultati delle sue strategie e da consentirgli di prendere facilmente le decisioni. Anche la struttura è diversa: abbiamo eliminato la competizione con gli altri avversari per concentrare gli sforzi non sul vincere una sfida ma sul creare il miglior parco solo per il mero divertimento"*.



UNA BAMBINA CHIEDE A UN FUNGO: "MA TU SEI UN OMBRELLO O FUNGI DA OMBRELLO?" E LUI: "FUNGO"

"Crediamo che l'essenza debba essere il divertimento" afferma con fermezza il buon Simon. Ci sono quattro diverse ubicazioni tra cui scegliere: **Lost Kingdom**, **Halloween**, **Fantasy** e **Space**. Le ambientazioni corrispondono ad altrettante isole, ognuna delle quali consente la costruzione di tre o quattro parchi. Simon spiega che *"le ambientazioni sono molto diverse, nell'aspetto e nella sostanza. Per esempio, Halloween ha un aspetto cupo e sinistro; basa il suo appeal sulle magioni orrorifiche e sui negozi nei quali è possibile comprare maschere horror. Anche gli altri parchi offrono le possibilità che potete intuire"*. Insomma, il gioco ha già un aspetto davvero interessante e, se manterrà le promesse, sarà uno degli hit del Natale 1999.



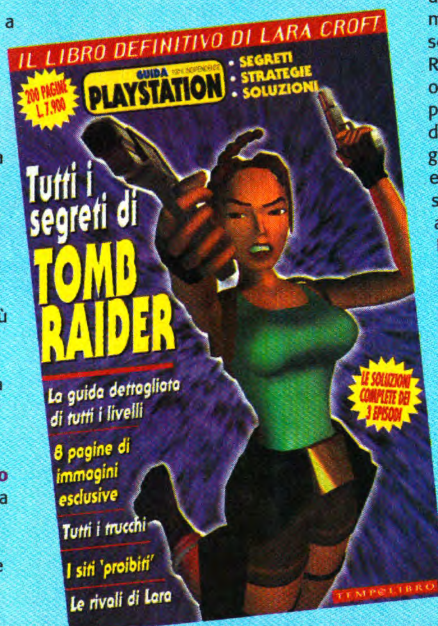
Letture sotto l'ombrellone

L'estate consente di dedicarci ai nostri hobby; l'augurio di Planet PlayStation è che, come i redattori, anche i lettori abbiano come prima passione il giocare con la PSX e che sfruttino parte del loro tempo libero davanti alla meraviglia grigia. Ma siccome non esiste solo il pad, è sano dedicarsi anche ad altre cose, come per esempio la lettura. Ovviamente, non c'è libro migliore di quello dedicato a un videogioco...





La diffusione della PlayStation è fatto noto a tutti, e le cifre indicano una penetrazione nella nostra penisola davvero da mal di testa: la Sony ha venduto il suo gioiello a un italiano su trenta! Questo ha 'pompato' non solo il commercio dei videogiochi ma anche i settori collegati (il cosiddetto 'indotto') e tra questi, come **Planet PlayStation** testimonia, c'è anche l'editoria. Editoria fatta non solo da riviste ma anche da pubblicazioni di altro tipo, come per esempio i libri. In questa pagina presentiamo due acquisti indispensabili, che nessun appassionato che si rispetti dovrebbe lasciarsi sfuggire. Sono i libri dedicati ai personaggi del momento, **Solid Snake** e **Lara Croft**: i più chiacchierati, i più sognati, i più giocati. Senza ombra di dubbio. E ci fa piacere sottolineare l'attenzione che è stata posta nella realizzazione di questi piccoli ma indispensabili manuali-guida, pensati e firmati da due colonne della nostra redazione, **Christian Pettini** e **Alessandro 'Pitone' Seccafieno**, che avete imparato a conoscere mese dopo mese attraverso soluzioni, recensioni e preview. Ma andiamo a conoscere da vicino i libri, che segnano il debutto sul mercato di una nuova linea della **RCS** battezzata **"Guida PlayStation"**, che nei prossimi mesi accoglierà nella sua famiglia anche **Syphon Filter** e...



1,2,3... È LARA MANIA!

"Tutti i segreti di Tomb Raider" è una panoramica a 720 gradi sul mondo **Lara Croft**! Le immancabili soluzioni di Tomb Raider, Tomb Raider 2 e Tomb Raider 3, che occupano la maggior parte della pubblicazione, sono accompagnate da molti speciali: una introduzione al gioco, al personaggio di Lara, alle eroine nel mondo dei videogiochi e ai siti Internet (anche sexy!!!) dedicati alla prosperosa avventuriera digitale. Non manca una sezione di trucchi e consigli per non perdersi neppure un grammo del divertimento offerto da tutte e tre le puntate delle avventure di Tomb Raider. E per i più appassionati tifosi della bella Lara, un inserto speciale con le più belle foto della signorina Croft rigorosamente a colori.

__TITOLO:__ Tutti i segreti di Tomb Raider
__PAGINE:__ 208
__PREZZO:__ 7.900 lire
__EDITORE:__ Tempolibro - RCS Periodici

4,5,6... SOLID SNAKE, L'EROE DEL PROSSIMO MILLENNIO

Firmato dall'uomo-avventura per eccellenza, il signor Pitone, **"Tutti i segreti di Metal Gear Solid"** esplora, sviscera, analizza e spiega il miglior gioco mai programmato, che ha finalmente una pubblicazione degna della sua maestà (passateci la recensione di parte). Alla soluzione completa e dettagliata, infatti, si aggiungono le mappe di tutti i livelli grazie alle quali sarà più semplice terminare l'avventura. Troverete inoltre una guida alle armi e un profilo dei personaggi che incontrerete nel gioco. Completa il libro una sezione in cui vengono spiegate le tecniche di combattimento.

__TITOLO:__ Tutti i segreti di Metal Gear Solid
__PAGINE:__ 162
__PREZZO:__ 7.900 lire

PETTINI E PITONE, IL POTERE DELLA P

Nei giornali seri (ma perché, noi non lo siamo?!) avrebbero una bella scrivania a testa, una segretaria in minigonna , due computer (uno per scrivere e uno per giocare con la Play) e l'agognata targhetta con inciso (a caratteri cubitali, ovviamente) SUPER REDATTORI. Invece, i due si devono accontentare di una scrivania malandata (Pitone) o di una cameretta trasformata in 'quartiere PSX' (Pettini). Ma la penna non fa lo scrittore e i nostri due giovanotti hanno riscosso grande successo (e qualche critica) dal popolo di Planet PlayStation. Merito a loro e all'esperienza (tanta) che hanno accumulato in questu duri anni di PSXdipendenza.

Alessandro Seccafieno, detto 'Pitone' per la coda e gli stivali alla Tex Willer in puro pitone che indossa 365 giorni l'anno, è un personaggio quantomeno singolare: redattore di Planet PlayStation, cantante hardrock il weekend e ogni qualvolta lo paghino per cantare (naturalmente in birra, come i leggendari Blues Brothers), appassionato di armi (ma è un pacifista, state tranquilli!), collezionista di femmine, adora i giochi d'avventura, i rompicapi e tutto quanto mette a dura prova i suoi nervi. Odia i doppiaggi dei giochi in italiano, gli RPG e i Backstreet Boys.

Christian Pettini, detto 'The Hammer' per la sua proverbiale attitudine a martellare la dirigenza PSX su colori, voti, classificazione e ogni più piccolo particolare, è il classico ragazzo della porta accanto. Ma non entrate nella sua casa-laboratorio, potreste trovarvi immersi in un ambiente alla "War Games" (nel senso del film). Laureando in Economia e Commercio, adora le ragazze bionde e prosperose (visitando il sito www.christian.it potreste imbattervi nella sua segretaria virtuale, Claudia), il mare (sogna di comprarsi una nuova barca... ma nel 2003!), il cinema impegnato e l'essere figlio unico. E' l'archivio vivente di Planet PlayStation: si ricorda ogni singolo gioco uscito, con tanto di caratteristiche, dal Commodore 64/Amiga in poi. Gioca e recensisce ogni genere di titolo. Della serie 'viva la versatilità'.



LONDON CALLING

Tre killer applications che segnano l'arrivo dei giochi della nuova generazione. Il vostro Pitone preferito in viaggio da Silverstone a Londra, tra sushi, la Jordan e un esclusivo club di football!

Casa: **Studio 33 per Psygnosis**
Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Formula One 99

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Potenzialità 93

Dovrebbe compensare quanto di brutto è successo con Formula 1 98 (benché sia quello che ha venduto di più). I numeri li ha: lanciato a 300 verso il successo. Sperando che non faccia la fine di Schumacher...



Ecco che, con puntualità sorprendente, per il quarto anno consecutivo esce il gioco di Formula 1 della **Psygnosis**. Quest'anno, più che mai, i diritti della **FOA** (Formula One Administration) sono stati sfruttati. Accedendo a questi diritti, la Psygnosis, nella figura degli **Studio 33**, ha avuto accesso a tutto il materiale possibile per ricreare il fantastico mondo della Formula 1. Si parla di oltre 150 ore di documentazione televisiva, tonnellate di materiale fotografico e informazioni finora riservate, tutto messo a disposizione degli Studio 33, gli sviluppatori di questo gioco. Giusto per farvi un esempio: hanno avuto libero accesso alle librerie di suoni della FOA per prelevare i suoni di oltre vent'anni di rombi per inserirli nel gioco! Nonostante questo, per gli Studio 33 il problema maggiore è stato reperire le informazioni di cui aveva bisogno. *"I problemi più grandi li abbiamo avuti per il circuito di Sepang, a*



DECISIONI, SEMPRE DECISIONI! AVETE UNA MONETA?



A riprova del fatto che il gioco sta venendo ultimato in questo periodo (siamo a metà luglio), gli Studio 33 sono ancora in tempo per inserire informazioni aggiornate al minuto. Intendo dire che, proprio durante il press tour di presentazione del gioco, eravamo a Silverstone, proprio quando Michael Schumacher ha avuto il suo incidente e proprio quando Damon Hill stava per dichiarare se finirà o no il campionato con la Jordan. Nel momento in cui vi scrivo, esattamente il 14 luglio, i pretendenti al trono di



sostituto di Schimacher sono due. C'è Jean Alesi, molto amato dai ferraristi, che però si è subito autoescluso perché non gli piace il ruolo di sostituto temporaneo (dalle notizie che ho adesso, Schumacher tornerà a correre a settembre, in occasione del Gran Premio di Monza); poi c'è Mika Salo, finlandese, scelta quasi obbligata per la scuderia del cavallino. Qualcuno mormorava anche di Luca Badoer della Minardi... Per quanto riguarda Damon Hill – che tra l'altro si è prodotto in una jam musicale insieme a Jools Holland, musicista famoso in Inghilterra, con Eddie Jordan, il signor Jordan alla batteria – era proprio il lunedì dopo Silverstone che doveva comunicare la sua decisione. Ora i giochi sono fatti e probabilmente saprete già i nomi dei piloti (sempre che vi interessi); se li troverete nel gioco almeno saprete come è andata!



UN PO' DI STORIA

Il primo Formula 1, sempre Psygnosis, era targato 1996 e aveva la licenza su tutti i piloti e i circuiti del Campionato del mondo del 1995. Fu una delle killer applications che convinse molti a comperare la Dea Grigia. Soffriva di quelli che erano i difetti del tempo, quando ancora la grafica non si era spinta a tali livelli; aveva però il vantaggio di essere linkabile: benché molti di voi trovino inutile questa opzione, il link è il vero multiplayer, posto che comunque si necessitano due televisori, due PSX, due copie del gioco e due giocatori accaniti. I capitoli successivi, targati 1997 e il recente 1998, proponevano i cambi di scuderia e le livree aggiornati alla fine dei campionati dei rispettivi anni. Ognuna di queste versioni, comunque, ha venduto oltre un milione di copie; l'ultimo in particolare sembra che sia il più venduto dei tre. Inspiegabile, visto che la versione 97 era nettamente migliore.







Le pendenze del percorso sono molto più marcate che in passato, benché la soggettiva sia il modo giusto per percepirle al meglio.

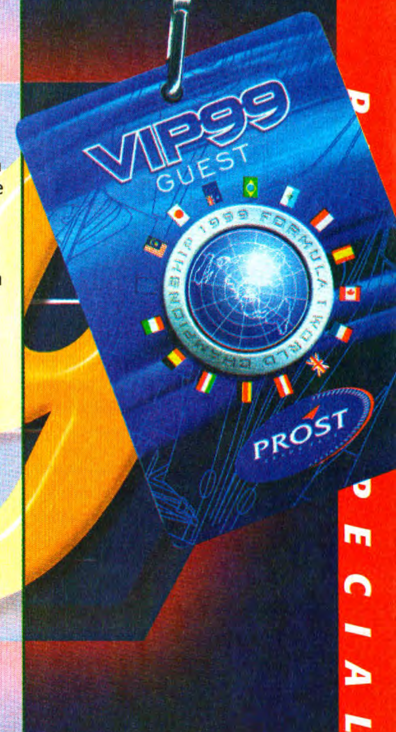
Kuala Lumpur in Malesia. Essendo un circuito nuovo, nessuno ci aveva mai corso e abbiamo dovuto mandare dei ragazzi laggiù. Sono tornati con migliaia di fotografie e registrazioni." dice **Ralph Ferneyhough**, project leader degli Studio 33. Lo sviluppo del nuovo motore grafico, che ha consentito di avere un gioco dove visualizzare insieme la pista, gli oggetti che la circondano e tutte e ventidue le macchine, non è più un problema. Cosa che invece, finora, sembrava quasi drammatico. In aiuto agli sviluppatori è venuto **Ewen Honeyman**, ex ingegnere di Formula 1, ora consulente. L'esperienza di Honeyman, che ha lavorato in scuderie come la Ford, la Williams e la Stewart, ha apportato grande realismo al mondo ricreato dagli Studio 33.

CASCO, CINTURE E VIA!

F1 99 è pronto per il lancio in contemporanea in Europa e Giappone. Questo avverrà prima della fine del campionato del mondo di F1 di quest'anno, vale a dire entro il 31 ottobre (Halloween, il mio compleanno!) di quest'anno. I lavori sono iniziati a gennaio e hanno visto la partecipazione di 35 persone tra programmatori, disegnatori, tester, key grip e altri. L'introduzione è quanto di più emozionante possiate sperare, con una musica martellante e il rombo assordante dei motori a fare da contrappunto. Come da tradizione (e dopo aver superato i problemi di licenze del passato), la **Psygnosis** ha inserito nel gioco tutto quanto la licenza ha consentito di inserire: circuiti (compreso quello di Kuala Lumpur in Malesia), macchine e piloti, compreso (sorpresa) **Jaques Villeneuve**, per la prima volta in assoluto su un videogioco. L'interfaccia che si presenta è molto accattivante, su sfondo nero, con il wireframe della macchina e la foto del pilota scelto. Scelta la modalità di gioco, parte un'overview del circuito con il commento dello speaker; nel caso della localizzazione italiana ci sono **Andrea** 'sono sicuro, c'è stato un contatto' **De Adamich** e **Claudia Pironi** (lo so, è Peroni, ma sul gioco c'è scritto così...). A prima vista, quello che sembra più eclatante è che sono stati eliminati il **bad clipping** e il **pop up**, croce delle edizioni passate. Le texture delle macchine sono migliorate di molto, come pure la visuale che consente di vedere palazzi, cartelloni e tribune anche in lontananza, quando la linea visiva reale lo consente, ovviamente.

Il controllo della macchina rispecchia il settaggio che è stato impostato all'inizio: si modificano le solite opzioni da sempre disponibili come l'assistenza allo sterzo, ai freni, il livello di benzina, i danni all'auto e così via. A seconda delle modifiche effettuate, la macchina risponderà adeguatamente. Per dare modo a tutti di giocare, esperti e principianti, appassionati e profani, lo stato di default della macchina è ottimale al 95% per quel circuito; successivamente, ognuno può apportare le modifiche che ritiene più opportune. Durante le prove è possibile entrare ai box, fermarsi a visualizzare i propri tempi e quelli degli altri, aspettare quanto volete (anche un'ora!) per poi uscire di nuovo e cercare di stabilire tempi migliori. Una caratteristica interessante è quella che consente la completa **customizzazione della griglia di partenza**: potete mettere chi volete dove volete. In questo modo potrete ricostruire qualsiasi gara del campionato di quest'anno e saltare a bordo dell'auto che preferite. L'AI individuale di ogni pilota è stata ovviamente implementata; solo però una constatazione storica, cioè basata su molte partite di seguito, può dare un responso obiettivo.

I comandi sono completamente customizzabili: potete assegnare il freno e l'acceleratore allo stick analogico per dosare velocità e frenata; potete anche stabilire quanta quantità di sterzo assegnare al movimento dello stick deputato a tale funzione. In questa versione sono state inserite le regole del campionato corrente, cioè quelle del 99; potete decidere se applicarle tutte o correre 'liberi'. Potrete anche decidere di ignorarle, andando però così incontro a sanzioni come i celebri **stop and go** o addirittura la squalifica. Sul versante meteorologico, potete scegliere le condizioni che preferite, mantenere quelle durante tutto il week end di gioco o





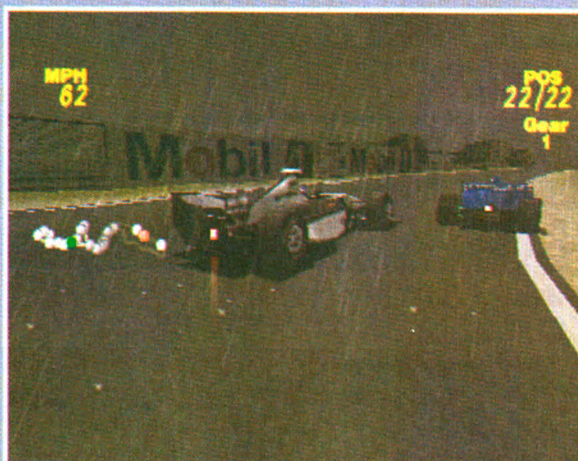
Le visuali sono cinque: questa è la più esterna di tutte; poi ce n'è una più ravvicinata, una con il cockpit (senza mani e volante), una con l'alettone e una soggettiva 'totale'.



Ecco l'effetto bagnato (neanche fosse un gel) che rilette la luce del faro. Rimane comunque un GP di giorno, nonostante la pioggia oscuri il cielo.



Le texture delle auto sono notevolmente migliorate e FINALMENTE sono stati eliminati pop up e bad clipping.



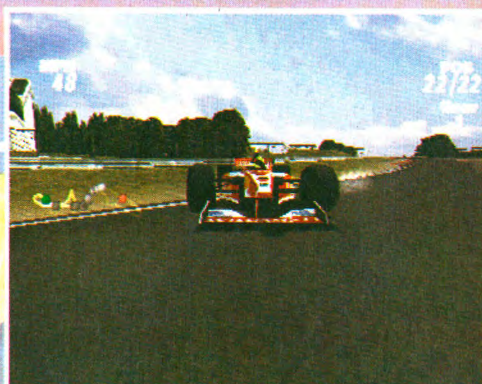
Sulla sinistra spicca la piantina del tracciato; sullo sfondo gli sponsor. Anche con più auto sullo schermo, il frame rate rimane invariato.



selezionare la funzione **random**, aumentando così il realismo e la suspense. Avrete accesso alle previsioni del tempo che, nell'arco di un week end, può cambiare. E potete anche selezionare il numero di giri da compiere. Cosa c'entra questo col tempo? Se sceglieste di correre un GP di cinque giri, difficilmente le condizioni climatiche cambieranno. Se invece preferite correre gare più lunghe, allora dovrete fare i conti con il posto dove siete, con le previsioni del tempo e, eventualmente, fermarvi ai box per il cambio gomme.

UNA GRAFICA DA GARA

Le visuali sono **cinque**: due esterne (una vicina e una un po' più lontana), una soggettiva senza nulla, una soggettiva con il musetto e una con il cockpit. Però senza le mani sul volante: *"Questo perché"*, ci spiegava un programmatore, *"spesso i ragazzi giocano con il volante, e vedere le mani anche sullo schermo non è un bell'effetto. Se invece uno ha le mani sul volante e vede solo il cockpit, allora la cosa comincia a diventare un po' più seria"*. Il multiplayer è stato deputato allo split screen, come è d'abitudine negli ultimi due capitoli: quello che non mi spiego è perché in passato, dove c'era una tecnologia inferiore, molti adottavano questa opzione, **Formula 1 (96)** compreso. Ora, con lo sviluppo che c'è stato che consente di risolvere in poco tempo molti dei problemi di programmazione, nessuno lo usa più, nemmeno chi ne faceva un vanto (leggi **Wipeout 2097** e **Wip3out**). In generale, il gioco sembra molto bello, ma più che questo sembra che abbia scacciato i fantasmi del passato. In particolare, la questione grafica sembra che sia stata brillantemente risolta, con buona pace vostra e della critica (nostra). Più che risolta, comunque, direi migliorata, visti i bellissimi cieli (stupendo quello nuvoloso) e gli effetti della luce rossa posteriore sulla strada bagnata. Sembra quasi una luce normale, tanto è buio quando piove molto (specialmente in Malesia). Per darvi un idea: le macchine di **Monaco GP 2** erano realizzate con 400/450 poligoni. Queste, graficamente molto più belle, ne usano 500! Questo per quanto riguarda la vostra (se usate la visuale esterna, ovviamente) e quelle vicine; quelle un po' più lontane sono realizzate con 200 poligoni, fino ad arrivare ai 30 di quello ben in lontananza. Il tutto gira a 30 fps (frame per second), un ottimo rsultato. Le cose che non quadrano sono veramente poche, soprattutto se si conta che siamo (al momento di andare in stampa, a metà luglio) al 90% del lavoro. Si tratta giusto degli **specchietti retrovisori** nella visuale in soggettiva, troppo piccoli per essere utili, e del **musetto**: le scritte degli sponsor sono ancora impastate e spixellate, il che fa contrasto con la bella grafica di tutto il resto. Sembra che la Psygnosis, questa volta, voglia tagliare per prima il traguardo dei giochi di Formula 1. Vi aspettiamo su queste pagine nei prossimi mesi per vedere se ce la farà.



Ecco la Winfield Williams di Ralph Schumacher (che corre con il mitico Alex Zanardi). Tutti gli sponsor, comprese le sigarette, sono rimasti.



APPUNTI DI VIAGGIO

In occasione della presentazione di Formula 1 99 abbiamo avuto il piacere di assistere al Gran Premio di Silverstone, ospiti della scuderia Prost che vanta, tra i suoi sponsor, PlayStation. Come è andata lo sapete tutti: Coultard ha vinto, Irvine ha acchiappato un secondo posto e Schumacher... beh, non camminerà per un po'. Nonostante la televisione inglese abbia detto che era un errore del pilota, tutti sono convinti di un guasto meccanico. Persino alla Jordan, dove non è visto di buon occhio, lo hanno discolpato, incriminando anzi la ghiaia che avrebbe dovuto rallentare di più la corsa. Comunque, vedere un Gran Premio è sempre emozionante: il rombo dei motori è assordante, le macchine sfrecciano a una velocità folle per poi inchiodare e riprendere subito velocità. Poi c'è il circo che ruota intorno: come veri nomadi spostano i loro tendoni e le loro attrezzature per tutto il mondo, in modo che tutti possano apprezzare questo spettacolo. Come nota finale, vi lascio con il solito collegamento ai videogiochi che, in Inghilterra, non manca mai: alla fine del Gran Premio si è tenuta una gara di macchine GT. Proprio come quelle del gioco! C'era persino una Dodge Viper blu con le strisce bianche e l'alettone. Penso che la conosciate bene... Tra l'altro, un'altra macchina, una Porsche mi pare, era tutta dipinta grigio/argento e recava sugli sportelli una grossa scritta dorata: TOMB RAIDER. Sulla targa c'era scritto Eidos e sul cofano l'immagine di una signorina. Cento lire a chi indovina chi era questa signorina.



Ecco la macchina di Schumacher che viene portata via . Peccato.



Quella di Damon Hill, invece, è tutta intera!





Casa: **Psygnosis**
Genere: **Racing**

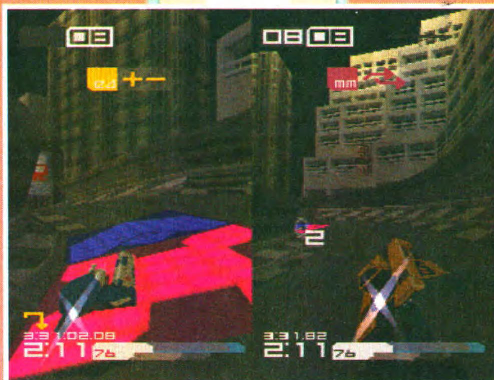
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **n.d.**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Wip3out

Potenzialità **95**

È assolutamente superfluo qualsiasi tipo di commento: dal più bel gioco di corse PlayStation non poteva non nascere un degno erede.



Lo split screen è stato inserito come modalità multiplayer al posto del link mode. E questo è l'unico appunto che si può fare a Wip3out.



Ecco il livello Mega Mall, un enorme centro commerciale. Questa è una rampa in discesa che promette di provocare grandi sconvolgimenti intestinali!



Lo split screen orizzontale. Nonostante la presenza di due 'partite diverse', il motore grafico non perde un colpo! Nessuno è mai riuscito a fare niente del genere.



soprattutto se si guarda alla data di uscita: il primo **Wipeout** è uscito praticamente insieme alla console stessa nel 1995, mentre il secondo risale all'ottobre del 1996. Da quel giorno, e lo dico senza paura di essere smentito da chicche e sia, NON E' USCITO NESSUN GIOCO che avesse la sua fluidità, morbidezza, velocità, definizione e gameplay. Rimane ancora un mistero come la **Psygnosis** riesca a far girare un mostro simile sulla PlayStation!
Wip3out è lo stiloso nome del terzo capitolo di questo brand (la E rivoltata a indicare il tre perché si tratta della terza uscita) che spinge realmente la PlayStation a dei limiti insperati; lo fa sia in termini di grafica che di gameplay, che poi sono le due caratteristiche fondamentali che rendono grande un gioco. Il Wipeout originale fu il primo gioco su Playstation a usare la licenza per la colonna sonora, ovvero a usare canzoni di artisti più o meno famosi (**Prodigy** e **Chemical Brothers** su tutti) come commento sonoro alle partite. La musica è un fattore chiave in un qualsiasi Wipeout: oltre a creare quel tappeto emozionale che serve a completare un gameplay già di per sé perfetto, rende il gioco molto cool, se vogliamo trendy, associandolo all'immagine giovane e alternativa che hanno i musicisti stessi. L'iconografia è anch'essa parte integrante del gioco, richiamando in qualche modo un mondo alla **Blade Runner**, fatto di orientalità (disegni e ideogrammi giapponesi), di altissima velocità e di tratti e caratteri terribilmente cool. Ma tutto questo lo sapete: cercate di scovare in voi stessi quelle emozioni che una partita a Wipeout risveglia. Innalzatele all'ennesima potenza e avrete un'idea del mondo che ruota attorno a Wip3out.

ONLY FOR PSX!

Questo terzo capitolo sarà disponibile SOLO E UNICAMENTE su PlayStation, a indicare che 'se ci volete giocare, solo una PlayStation vi dovete accattare'! La grafica del gioco è in alta risoluzione anche per le partite a due giocatori: lo **split screen**, orizzontale o verticale, è infatti stato introdotto come modalità multiplayer in sostituzione del link mode. Questo, lo dico subito, è il più grande (e unico) difetto di **Wip3out**: a Los Angeles mi avevano probabilmente mentito, forse per darmi qualche vana illusione, ma qui a Londra hanno confermato che con tutta probabilità non ci sarà l'opportunità di linkare due console per giocare su due televisori. Hanno detto che il multiplayer era stato implementato solo con lo split screen e questo era sufficiente. Strane parole, se si pensa che sono state pronunciate da quelle stesse persone che facevano, a buon diritto, un vanto del loro link mode. Cosa che era gradita a tutti, specialmente a me, ma sembra che 'stavolta ci si debba accontentare…
Ma vediamo le nuove caratteristiche di questo **Wip3out**; vediamo cosa sono riusciti a migliorare di un prodotto già quasi perfetto (**Wipeout 2097**). Intanto ci sono **otto nuovi circuiti**, tutti nell'ambito della stessa città futuristica, sparsi in diverse zone. Il 'sigillo di garanzia' per l'accuratezza è che durante alcune gare sono visibili alcuni pezzi di altri tracciati. Se ci sono tracciati segreti, questo lo ignoro, ma è sempre successo… Tra l'altro, le piste poi saranno **sedici**, in effetti, visto che c'è la possibilità di correrli in **mirror mode**. A

testimonianza della voglia di continuità e dell'ottima iconografia del gioco, sono state mantenute le cinque squadre del 2097 e ne sono state aggiunte altre tre, arrivando a otto. Nessuno ci ha detto se sarà presente un team segreto da sbloccare ottenendo i soliti risultati da record, ma è mia profonda convinzione che sia così. Sono stati aggiunte anche altre modalità di gioco: **challenge**, **eliminator** e **tournament**, mentre è stato implementato l'uso del Dual Shock. Questa sembra essere l'innovazione più importante, visto che il sistema di controllo è focale per un gioco dove si devono andare a 'rosicare' i secondi. Il Dual Shock vi permette di cesellare finemente ogni curva, a patto che siate capaci di usarlo. NON E' un controller digitale, quindi per curvare NON DOVETE buttarlo tutto da una parte o dall'altra, altrimenti l'effetto è lo stesso del pad digitale!

UN PO' DI NUMERI

	WIPEOUT 2097	WIP3OUT
Giocatori	1	1-2
Squadre	5	8
Modalità di gioco	3	5
Armi	7	11
Controllo	digitale	analogico (e vibrazioni)
Colonna sonora	solo su licenza	scritta appositamente per il gioco

Con lo stick analogico potete dosare ogni grado di curvatura, cosa che prima non era possibile; con questo sistema di controllo, una volta fattaci l'abitudine, riuscirete a ottenere tempi insperati. Inoltre, le **vibrazioni** sono il tocco di classe su tutto! Ogni volta che andate a sbattere o ricevete un colpo, il pad vi vibrerà tra le mani. E ditemi se è una cosa a cui non avevate mai pensato di suggerire! Altre introduzioni interessanti sono l'indicatore di prossimità e due nuove visuali. La prima è quella che otterrete premendo **L1**: vi mostra cosa c'è dietro di voi, fatto importantissimo se state correndo contro altre navicelle; l'altra è quella interna dal cockpit. Ogni navicella ha un cockpit diverso nella forma e nel colore (ma niente è più lontano dai **Litfiba**, in questo momento) e riesce a regalarvi il feeling che prova il pilota nell'introduzione del **2097**. Purtroppo, i piantoni della cabina sono un tantino grandi e coprono una buona parte dello schermo, rendendo questa visuale più un vezzo che altro. L'indicatore di prossimità è invece una freccia disegnata sull'HUD che si muove indicandovi la posizione di una navicella che si sta avvicinando a voi. L'introduzione di questo indicatore e della visuale posteriore sono le due cose che più aumentano lo spessore strategico del gioco.

CI RIVEDIAMO...

Un altro elemento d'interesse è rappresentato dall'introduzione del **replay**, cosa che francamente ci è mancata molto nello scorso episodio. Questa volta, come è uso nei giochi dell'ultima generazione, è stato introdotto un replay che potrete gustarvi osservando i frequenti cambi di inquadratura offerti dalla regia virtuale che mostrano lo spettacolo grafico del gioco in tutta la sua bellezza. E' anche possibile salvare questi replay; accoppiati a tempi record, rappresentano una valida merce di scambio con gli amici e un ideale punto di partenza per sfide all'ultimo centesimo, come è avvenuto in occasione della presentazione. All'inizio del gioco, una schermata piena di nomi e scritte rappresenta il tabellone delle competizioni affrontate e dei risultati migliori, una comodissima occhiata dall'alto sul progresso del gioco. Inizialmente avrete accesso a solo quattro delle otto piste disponibili, piste che dovrete aprire conseguendo risultati positivi, come al solito!

Iniziando a giocare, lo stupore assale chiunque, constatando che l'effettiva hi res del gioco è una promessa mantenuta; c'è circa il 60% di 'roba' in più da muovere (e dico 'roba' perché non mi voglio addentrare in dettagli tecnici di cui conosco poco e ai quali potreste non essere interessati), ma l'INCREDIBILE motore grafico non è assolutamente affaticato, lasciando scorrere fluidamente tutto il paesaggio circostante senza rallentare neanche quando sullo schermo ci sono più navicelle. La gara inizia, come pure l'analisi di quelle piccole cose che hanno fatto grandi i due predecessori e che si apprestano a innalzare anche questa terza fatica.

SI CORRE... O SI VOLA?

Intanto lo speaker è femmina, nella misura in cui può esserlo una voce computerizzata; le piste sono un miracolo di architettura con tutte le loro curve, i sottopassaggi, i cambi di livello, i tornanti, le salite e le discese. Subito mi accorgo che i diversi team lasciano scie di diverso colore, cosa superflua se volete, ma di gran classe. Poi, sulle ali della navicella compaiono dei segni che all'inizio mi sembrano dei bug grafici; osservo meglio e mi accorgo che altro non è che la condensa sulle ali, paro paro a quella che vedete dietro gli alettoni delle macchine da Formula 1. Se uso gli aerofreni, le sezioni dedicate della navicella si muovono in concomitanza con la pressione dei pulsanti, rendendo l'effetto simile a quello di **Racer** (già si vede nella versione PC; quella PSX ancora non ce l'hanno data!). Se passo sopra a delle superfici bagnate o lucide, posso vedere l'immagine della mia navicella riflessa, convincendomi sempre di più che non c'è nient'altro al mondo che possa reggere il confronto (e si parla sempre e solo di PSX!). Poi è il momento di entrare nella corsia dei box per ricaricare l'energia: oltre ad aver reso l'entrata ai box molto più agevole (è una sensazione generale, che vale per tutte le piste), anche il meccanismo è cambiato. Infatti la ricarica dello scudo è proporzionale alla vostra velocità di percorrenza della corsia; sarebbe a dire che più lenti passate, più tempo trascorrete nei box e più energia vi viene caricata. Se in passato ne potevate anche farne a meno, soprattutto nel time trial, in **Wip3out** l'energia assume un ruolo più di spicco, in quanto l'introduzione del boost richiede una pianificazione ancora più accurata della strategia di corsa. Cos'è il **boost**? E' quel pulsante che vi consente di utilizzare l'energia della navicella (non una barra supplementare, proprio quella che vi dà vita) per avere uno sprint in velocità e bruciare all'ultimo secondo un avversario che si è fatto troppo vicino o per percorrere a tutta velocità



Ecco il nuovo scudo: non più un ovale, ma una barriera d'energia sagomata a modello della navicella.



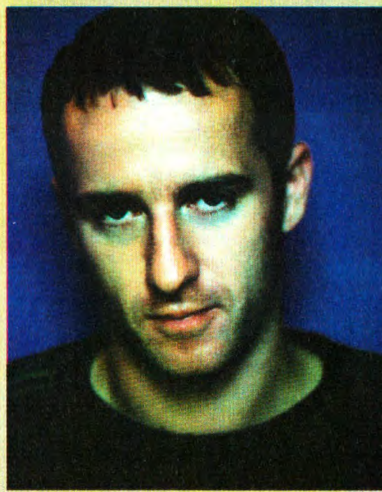
E' rimasta la soggettiva totale, la visuale che mostra solo la pista. Senz'altro la più abusata su 2097.



Il pupazzone dovreste riconoscerlo: è quello dell'introduzione di Wipeout 2097. Tranquilli, è presente anche in questa!

THE SONG REMAINS THE SAME

Nonostante il titolo, però, nessun pezzo dei Led Zeppelin è presente nel gioco. Sono stati invece preferiti gruppi di spicco nel mondo del tecno-pop. La direzione della colonna sonora è stata affidata a DJ Sasha, importante personaggio della musica moderna, che ha selezionato personalmente i gruppi presenti nel gioco. Ci sono 13 tracce audio che possono anche essere ascoltate usando il CD del gioco con un normalissimo CD player. Cinque di queste sono state create appositamente dallo stesso DJ Sasha, le altre sono brani ancora inediti di gruppi come The Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads, Orbital e Paul Van Dyke.
"Siamo felici di avere Sasha alla direzione musicale del progetto", dice il Product Manager del gioco Enda Carey. "Ha lavorato a stretto contatto con gli sviluppatori in modo da garantire che ogni traccia da lui creata o selezionata si abbinasse perfettamente ai circuiti e al mood del gioco". Lo stesso Sasha ammette: "Sono sempre stato un fan di questa serie e Wip3out è il gioco ideale per il tipo di musica che io produco attualmente".



APPUNTI DI VIAGGIO

La presentazione di Wip3out è stata fatta presso gli studi della Sony Picture Entertainment che si trova a Londra, al 25 di Golden Square. Dopo il consueto benvenuto, per l'occasione a base di sushi e di tipiche pietanze giapponesi (senza scordare un'esigua quantità di Red Bull finita dal sottoscritto in tempo zero), ci hanno portato in una sala cinematografica con una cinquantina di posti che la Sony usa per le proprie proiezioni interne. Non vi dico della qualità dell'audio, perché non ci sono termini scritti per farvela percepire: solo un ascolto in quelle condizioni potrebbe rendere giustizia! Comunque, dopo un'introduzione del Signor Sony PlayStation Europa in persona (Chris Deering), parte un filmato appostamente preparato sparato a tutto volume (l'impianto audio era il sistema SSI della Sony, il diretto concorrente del THX della Lucas). Mostra le immagini dei tre Wipeout mixate con un commento sonoro in linea con la filosofia del gioco.





Passatami la pelle da cappone, i produttori del gioco lo hanno presentato in maniera completa e hanno risposto alle nostre domande. Infine, ci hanno dato la possibilità di provarlo in un salone hi-tech dove subito si sono accese delle competizioni tra il vostro giornalista preferito (io) e i redattori di altre riviste italiane concorrenti, nonché dello stesso PR Sony italiano che ci accompagnava. Sin da subito è stato chiaro chi comandava: infatti il sottoscritto ha piazzato un bel 33.80 sul circuito di Porto Kora in classe Venom. Nessuno (e lo riscrivo perché ne vado fiero), dico NESSUNO, è stato in grado di fare altrettanto. Come si dice in romano? Ah, sì: hanno ROSICATO tutti, dal primo all'ultimo! Sarà stato merito della Red Bull...

Foto 1 – Il team di sviluppo del gioco sotto il quale campeggiano i logos di alcune delle scuderie di Wip3out.

Foto 2 – Il salone hi-tech allestito con i pod per giocare a Wip3out. Nessuno di quelli che vedete mi è stato dietro! Quando c'è la classe...



Sono state introdotte novità come i gabbiani che si fermano sulla pista (ma poi scappano) e le foglie che volano via con il vento.



Durante gli scontri, il vostro joypad vibrerà proporzionalmente alla violenza dell'urto: sia contro gli avversari che contro i muri.



Una volta agganciato l'avversario col missile a ricerca (che in Wip3out è doppio), compare il reticolo di tiro, segno che potete sparare.

un rettilineo e diminuire i tempi del giro. Se è un record quello a cui puntate! I **check point** sono stati resi più visibili grazie alla presenza di un raggio d'energia che passa trasversalmente alla pista, come un filo di lana, che vi aiuta a comprendere meglio il punto esatto da superare per oltrepassare il check point. La sensazione che ci sia qualcosa di diverso anche nell'AI delle altre navicelle trova conferma nel loro comportamento di gara che è molto più 'bastardo' che in passato. Sparano molto e ostacolano di più; in una gara normale sono riusciti a farmi perdere quasi un minuto! Per inciso: questo risultato è stato dedotto correndo su una pista contro tutti gli altri opponenti e rifacendola poi in time trial. La differenza dei tempi fornisce il risultato.

LA NAVICELLA-SCUOLA

Wip3out è stato studiato in modo da fornire una più graduale curva di apprendimento, in modo cioè da permettere anche a chi è nuovo a questo mondo di potersi divertire. La grande scelta di navicelle con caratteristiche differenti è il passo fondamentale compiuto per ottenere questo risultato: a detta dei programmatori stessi, si può iniziare a giocare anche senza usare gli aerofereni! Per ottenere però dei risultati ottimali e comunque 'usare' il gioco nella sua completezza, è necessario imparare



Il passaggio nei box provoca questo effetto. E' come se ci fosse dell'acqua che viene alzata dallo spostamento d'aria.

ad adoperare ogni caratteristica disponibile. A questo proposito, vorrei chiarire una cosa che mi sta a cuore da molto tempo e che mi è costata più di un litigio. Per guidare le astronavi di Wipeout, è necessario imparare l'uso degli **aerofreni**; se ancora siete indecisi se usare quello di destra o di sinistra per curvare da una parte o dall'altra (o peggio se usate l'aerofreno destro per girare a sinistra e viceversa), lasciate che vi illumini. PER CURVARE IN UNA DIREZIONE, AIUTATEVI CON L'AEROFRENO DEL LATO VERSO IL QUALE STATE GIRANDO. Ovvero: curva a destra, aerofreno destro; curva a sinistra, aerofreno sinistro. E questo, che io profetizzavo fin dal 1996 in tempi non sospetti, mi è stato confermato dai programmatori: pensate che ci sia qualcuno che lo sappia meglio di loro? Ma basta discutere! Non ce n'è bisogno! Sin dall'uscita del 2097 si sapeva che il seguito non avrebbe potuto che essere un successo; se **Wip3out** sarà un successo (in termini di vendita) non lo possiamo effettivamente sapere, ma quello che posso dirvi è che NON TROVERETE NESSUN GIOCO DI CORSE MIGLIORE DI QUESTO!

Casa: **Scee**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero Giocatori: **1-8**
Blocchi memoria: **2 (non definitivo)**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico), multitap**

This is Football
Questo è calcio

DI **ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO**

L'obbiettivo era quello di "... produrre l'esperienza di calcio definitiva per PlayStation" e di "... creare il gioco di calcio più autentico di tutti i tempi". È presto per dirlo, ma siamo sicuramente sulla buona strada.

Potenzialità
93

Le frasi sono tra virgolette, perché sono delle citazioni; sono gli obiettivi finali che il team di sviluppo si è prefissato e che, nel corso della presentazione, ci sono stati sbattuti in faccia più volte, a testimoniare una determinazione rara al giorno d'oggi. Ultimo gioco in ordine cronologico, This Is Football tenta l'impossibile scalata alla vetta del gioco di calcio definitivo. Impossibile perché nessuno è mai contento! Mi spiego meglio: in Italia il calcio è lo sport più seguito. Come si sente dire, "... siamo un Paese di 58 milioni di allenatori!": ciò sta a significare che ciascuno ha sempre la sua da dire, che irrimediabilmente è 'l'opinione definitiva', la realtà fatta verbo. Tra questi 58 milioni, una parte è utente PlayStation; anche gli utenti PlayStation hanno la verità dalla loro parte, sono cioè tutti convinti che le loro opinioni sui giochi siano quelle vere, giuste, definitive (senza riflettere sul fatto che non lo possono essere in quanto frutto di un parere soggettivo). Immaginate quindi di avere a che fare con uno stereotipo di pignolo al quadrato! Questo per identificare il tipo di utente; se poi ci aggiungete che effettivamente manca un gioco di calcio definitivo, quello che metta d'accordo tutte le fazioni in causa (in particolare le due correnti di pensiero **FIFA/ISS Pro**), il risultato è che nessuno è contento.



La funzione di replay consente di variare ogni angolo di inquadratura; potete avanzare e arretrare il filmato con lo stick analogico, usandolo come il jog shuttle del videoregistratore.

TACA LA PLAY...

La Sony Computer Entertainment of Europe si pone come paladino di questi scontenti, come paciere delle diatribe, offrendo un gioco che sta a metà tra i due principi del calcio (i già citati **FIFA 99** e **ISS Pro 98**), ma al contempo non gli somiglia per niente. Elevandosi uber partes, **This Is Football** cerca di accontentare tutti: quelli che vogliono poter giocare subito, nei primi dieci minuti di gioco, e quelli che pretendono un prodotto complesso, profondo e tanto durevole da poter 'vivere' a lungo senza annoiare dopo il primo mese di gioco. Per un gioco di calcio è importantissimo poter controllare il proprio omino, ma anche poter interagire con gli altri. Il sistema di controllo di This Is Football è stato disegnato in maniera che ogni singolo pulsante abbia più funzioni (e questo è normale per i giochi di calcio); il principiante può iniziare a giocare e sfruttare solo parte di questo sistema. Col passare del tempo, gli utilizzi secondari emergeranno a fornire un supporto più concreto alla sua esperienza, che si sarà nel frattempo fatta più grande. Esempio: il pulsante del passaggio (la **X**), se premuto una volta, lancia un passaggio corto o medio. Se premuto velocemente due volte, causa un uno-due; se tenuto premuto per un po' e poi rilasciato, causerà l'arresto del giocatore che metterà il piede sopra la palla, si guarderà in giro e, al rilascio del pulsante, passerà al giocatore smarcato più vicino. Uno che con i giochi di calcio non ha troppa familiarità, può comunque giocare e usare il passaggio; con tutta l'altra serie di pulsanti da premere, sa che se schiaccia quello passa, e tanto gli basta. Uno che invece ci passa le ore e che vuole un prodotto completo, impiegherà il suo tempo a familiarizzare anche con i controlli secondari per avere un gameplay più raffinato. Capito?

L'ESTREMO BALUARDO...

L'AI non è così elevata come ci si potrebbe aspettare, sempre tenendo conto che mancano dalle sei alle dieci settimane per completare il progetto (nel momento in cui andiamo in stampa). Quello che ho potuto constatare è che gli avversari si precipitano, spesso con buoni risultati, verso chi porta la palla, impedendogli di entrare nella famosa routine dove si prende palla a centro campo e, sempre con lo stesso giocatore, si arriva in porta. Purtroppo non ho visto altrettanta buona lena sia da parte dei compagni di squadra sia da parte degli avversari durante le mischie sotto porta. A questo punto entra in gioco il **portiere**. Dalle movenze realistiche, forse un po' lente, il portiere di **This Is Football** è per ora a un buon livello.

COME SI DICE DA VOI?

Stiamo andando in stampa! È il giorno 15 luglio e ancora non sappiamo quale sarà il titolo. Tradurre COMPLETAMENTE il gioco, titolo compreso, non é sembrata poi una così brillante idea; tutt'ora alla SCEE in Inghilterra non sanno se sugli scaffali italiani vedrete 'This Is Football' (comunque con il commento e tutto il software in italiano) o il più maccheronesco 'Questo È Calcio'. Controllate le news del prossimo numero (settembre) per avere notizie più aggiornate.

Nonostante il gioco debba essere completamente debuggato (cioè raffinato, eliminando le imperfezioni grafiche e di routine), il portiere sembra dotato di un'AI



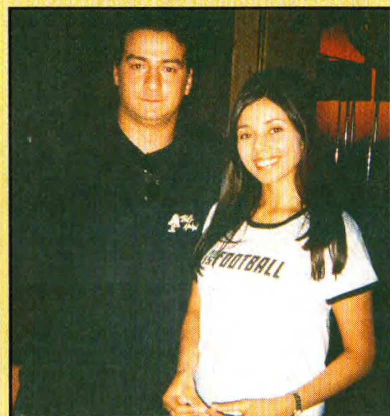
Gli stadi sono super dettagliati. Oltre agli sponsor, ci sono le bandiere delle squadre che giocano (e che potete editare a vostro gusto).

abbastanza 'equa', cioè in grado di raggiungere le palle facili (tranne qualche farfallata random nella quale si fa scivolare la palla tra le mani o se la fa passare sotto le gambe) e di effettuare spettacolari voli per raggiungere quelle più insidiose. Ovviamente solo un'analisi storica, cioè basata su moltissime partite di seguito, può fornire indicazioni utili; per ora ci dicono che il lavoro sul portiere va ancora perfezionato, ma la strada imboccata è quella giusta.

L'UNIVERSO DEL CALCIO

Il presupposto dal quale sono partiti per la

APPUNTI DI VIAGGIO



Alla presentazione erano presenti giornalisti di tutta Europa; nel vecchio continente il calcio è comunque lo sport che miete più tifosi: è quindi lecito che tutti fossero assatanati tifosi, ognuno della propria squadra e della propria nazione. Accolti da uno stuolo di hostess in divisa calcistica che tutto potevano essere meno che calciatrici, accediamo alla sala del club attrezzata con una decina di postazioni, tutte dotate di PSX, multitap e This Is Football. Il programma prevedeva un torneo a coppie, dove i vincitori entravano in possesso di quattro biglietti per la finale di Coppa tra la Lazio e il Manchester United. Ogni giornalista giocava in coppia con un programmatore; noi italiani eravamo in quattro e il vostro Pitone era stato assegnato a un certo Luis Fernando Fernandez Lopez (olè). Accertatomi che non avesse parentele con Jennifer, ho iniziato il grande torneo che prevedeva otto scontri diretti per ognuno dei due grandi gruppi; la coppia vincitrice di un gruppo si scontrava con l'altra in una grande finale. Ospite d'eccezione, il telecronista del campionato inglese Clive Tyldesley, praticamente il Bruno Longhi inglese, che commentava le varie partite lì, sul posto. Grazie al signor Lopez, il vostro Pitone è stato eliminato al primo turno! Avevamo scelto di comune accordo (l'ho costretto) la Nigeria. Dopo un concitato primo tempo, dove ho segnato un goal da un milione di replay, un suo errore difensivo ci è costato il pareggio. Supplementari: nulla da fare. Poi la lotteria dei rigori: ne ha sbagliati TRE! Siccome era un programmatore, quindi una persona in vista, non ho potuto eliminarlo fisicamente. Per l'Italia si è distinto un giornalista di una rivista concorrente: lo chiameremo Carlo C. Il ragazzo ha dato grande prova di sé giungendo in finale dove è stato, scherzo del destino, sconfitto da dei francesi (AAHHH! L'incubo ritorna! Di Biagio: tiro! Traversa! Italia fuori dai mondiali!). Che però usavano l'Argentina. Inutile dire che il tifo è stato scatenato: la frangia italiana di supporto si è prodigata per fornire tutto il tifo possibile. In pratica, ci siamo fatti riconoscere subito.

programmazione di **This Is Football** è **NBA Live** nelle sue edizioni del 96 e del 97, a detta della Sony precursori dei tempi. Gli stessi sviluppatori ammettono di aver attinto non poco dal gameplay di questi giochi, dettagliatissimi dal punto di vista grafico, ma appaganti anche dal punto di vista del gamplay. Ci sono voluti due anni e mezzo di lavoro per portare a termine questo gioco, ma il risultato non delude: **230** autentiche squadre tra Nazionali e squadre di club, ognuna con tutti i giocatori aggiornati alla primavera del 1999 (infatti Vieri è ancora alla Lazio e non all'Inter, notizia comparsa poco prima di andare in stampa). Ogni giocatore si fregia di quelle caratteristiche che lo hanno reso famoso: **Denilson** con il celebre doppio passo e **Roberto Carlos** con il suo tiro al fulmicotone sono solo due esempi. Ci sono oltre venti competizioni originali tra cui la Coppa del Mondo, l'European Championship e la Euro Super League, che poi non è altro che la Coppa dei Campioni con un altro nome per problemi di licenze. C'è anche la possibilità di creare le proprie competizioni ex novo e chiamarle nella maniera che più aggrada al giocatore. Allo stesso modo, potrete cambiare i connotati a ogni singolo giocatore (il calcolo è che ce ne sono circa 30.000) in termini di altezza, peso, colore della pelle, capelli, nomi e quant'altro. Potrete inoltre editare qualsiasi tipo di maglia con centinaia di motivi e colori da abbinare; addirittura, è possibile creare le proprie bandiere da vedere successivamente sventolare allo stadio durante la partita! Si possono persino creare giocatori dal nulla: decise le caratteristiche principali (quelle di prima), c'è una barra di energia da dosare in **24 parametri** come velocità, controllo, abilità nel dribbling ecc. I cambiamenti vengono visualizzati in tempo reale mentre si modificano i vari parametri. Ci sono **15 stadi**, dettagliatissimi, che rispecchiano i veri stadi in ogni aspetto. Nascosti, da sbloccare, ci sono diversi bonus, tra cui **22 squadre** di vecchie glorie, gli stadi sulla spiaggia, vicino alle case infestate e nel parco; modalità di gioco dove i giocatori sono più piccoli della palla e altro ancora, tutto alla fine di ogni torneo, cosa che dovrebbe invogliare il giocatore a continuare a giocare. Il **replay** è qualcosa di fantastico: morbido, dettagliato, dotato dei parametri necessari per osservare l'azione da qualsiasi angolazione e a qualsiasi velocità. Pensate che lo si può vedere usando lo stick analogico come il jog shuttle di un normale videoregistratore! Il tutto corre a 25 fps (frame per second) anche durante le partite in otto!

SI PUO' FARE DI PIU'?

This Is Football è un gioco enorme, dotato di un'interfaccia semplice ma completa, con tanti parametri da far drizzare i capelli a chiunque; si prepara a mettere in seria discussione il titolo di miglior gioco di calcio, nonostante il popolo dei videogiocatori calcistici sia sempre refrattario ad accettare le novità, una volta fossilizzatosi su un particolare gioco; io stesso gioco ancora a **ISS Pro Deluxe**! Verrà completamente localizzato in otto lingue e in italiano il commento sarà di Bruno Longhi. Il multiplayer è affidato al multitap, consentendo partite che contano fino a otto giocatori umani insieme. E' realistico (hanno puntato più sull'aspetto simulativo, al grido di: "Quello che non vedrete è quello che non può accadere!"), dotato di una struttura progressiva che garantisce una longevità mai vista finora; per quello che mi è stato possibile vedere, possiede lo spessore per durare nel tempo ed eventualmente sbaragliare la concorrenza, ma sono tutte cose che troveranno conferma tra poco più di due mesi, quando uscirà la versione definitiva.

INTERVISTA A VINCE DIESI

Personaggio alquanto strano, questo Vincenzo. Perché Vincenzo è il suo vero nome; nato in una cittadina siciliana, è emigrato con la famiglia in Inghilterra in tenera età e lavora da quattro anni alla SCEE come programmatore. Quello che ci ha colpito di lui è che parlava solamente un inglese perfetto, praticamente madrelingua, e il dialetto siciliano! Cose tipo: "Yes, we've been working a lot on this; sugnu stato io c'o' programmai!". Tipo Salvatore ne "Il Nome Della Rosa"! Comunque, abbiamo approfittato della sua disponibilità (e della sua 'voglia di Italia') per una breve quanto esclusiva intervista di fronte a un piatto di merluzzo fritto e patatine seguito da fragole con crema alla vaniglia, il tutto innaffiato da un rosso strepitoso.

PP: Vincenzo, qual è il tuo ruolo all'interno del progetto This Is Football?
VD: "Io sono il designer degli stadi e il responsabile del pitch rendering. Inoltre sono anche il programmatore delle telecamere".

PP: Su che cosa ti sei basato per ricreare gli stadi, così precisi nel loro design e vicini agli originali?
VD: "Beh, non mi hanno mandato in tutti gli stadi del mondo! Quello che avevamo erano le piantine (dettagliatissime), tonnellate di foto da ogni angolazione possibile e degli schemi computerizzati".

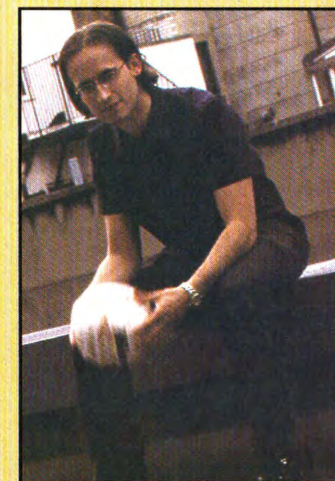
PP: E' il primo progetto a cui prendi parte?
VD: "No, sono qui da quattro anni, ma This IS Football è il primo gioco 'di serie A' a cui lavoro. In passato ho lavorato sul design di alcuni stadi di basket per NBA Live 97".

PP: Abbiamo sentito che forse This Is Football sarà compatibile con la Pocket Station. E' così?
VD: "Non penso. Posto che non siamo sicuri che questo device uscirà in Europa (e se lo farà sarà senz'altro dopo dicembre), non penso che ci sarà questa compatibilità".

PP: Ti manca l'Italia?
VD: "Sì! In effetti, essendo partito molto giovane non ho avuto la possibilità di vedere molto della mia terra, ma mi piacerebbe tornare in Sicilia per un po'".

PP: Come te la cavi qui, con il mangiare? L'Inghilterra è famosa per non offrire scampo alimentare agli italiani...
VD: "Beh, qui c'è mia madre che mi vizia: cucina sempre la pasta! Mi piace tanto quella 'cu i sardi'! (con le sarde, ndr)".

Accorgendomi di stare sforando, congedo il buon Vincenzo e mi preparo per il grande torneo...





Dopo ogni goal, potete cambiare la 'celebrazione', ossia il metodo di festeggiamento del marcatore.



Casa: **Fox Interactive**
Genere: **Platform 3D**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Croc 2

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	6



Planet Voto
84

A favore
- Colorato e divertente per i più piccoli
- Abbastanza difficile, quindi longevo
- Bellissime vibrazioni del pad

Contro
- Grafica un po' sotto la media
- Sistema di controllo pessimo, brutto affare per un platform
- Target d'età basso, quindi una parte di giocatori è quasi necessariamente tagliata fuori

Ritorna il coccodrillo della PlayStation, l'altro componente della premiata coppia di mascotte che trova in Crash il suo compagno di follie. Li ho visti io mentre facevano a botte con Mario e Sonic! Attenzione! Questo prodotto è destinato ai più piccoli. Quindi...



Croc è uno di quei personaggi che si ricordano a lungo nella storia di una console. Il primo Croc è stato infatti uno dei capostipiti dei platform PSX, insieme al già citato **Crash**. Se vogliamo, possiamo effettuare un'ideale classificazione dove Croc sta ai bambini come Crash sta ai più grandi. Diciamo che Crash è un prodotto 'adulto', via! Dicevamo che Croc sarà ricordato, più che per le sue qualità intrinseche, perché è stato uno dei primi personaggi a comparire sulla PlayStation; e per personaggio si intende qualcuno che il pubblico ricorda bene, dotato di caratteristiche ben definite e magari divertenti. Come Croc. Certo è che ha sempre dovuto sostenere il peso del confronto con l'inossidabile Crash, da sempre mascotte #1 della PlayStation i cui genitori (**Naughty Dogs**) non sono mai stati del calibro di quelli di **Croc** (**Fox Interactive**). Crash, però, ha sempre avuto l'appoggio di Nonna Sony, che lo ha spinto a più non posso sul mercato, imponendolo come immagine da opporre a **Mario**, l'idraulico della **Nintendo**, e a **Sonic**, il pazzo furioso della **Sega**. Senza tema di essere smentiti, in questa sede dichiariamo che Crash è NETTAMENTE superiore ai suoi concorrenti: che si facciano avanti! Una giravolta rapidissima e Crash se ne sbarazzerà!



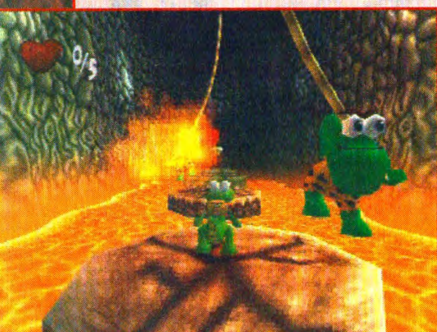
▲ Pur essendo un platform, Croc è molto ampio e vi permette di muovervi praticamente ovunque nel campo di gioco (che comunque è limitato). Questo vi consentirà di scegliere quale task portare a termine per primo; potete anche iniziarne più di uno alla volta, se volete.



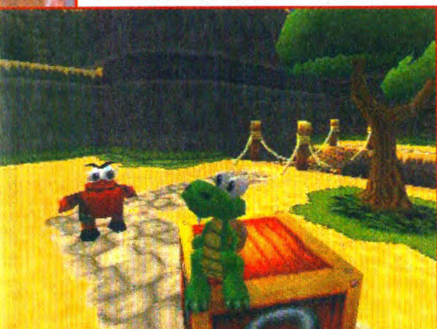
TROVATO CUCCIOLO DI COCCODRILLO

In principio era un cucciolo di coccodrillo, un neonato. Trovato dalla tribù dei **Gobbo**, delle palle di pelo parlanti, venne portato al cospetto del re che decise di allevarlo come un vero Gobbo. Nel primo episodio, Croc dovette liberare il re dalle grinfie del malvagio **Barone Dante** che lo aveva rapito; questo era quello che succedeva in **Croc: Legend of the Gobbos**. Ora ci troviamo a parlare del seguito, **Croc 2**, un platform che riporta il giocatore nei fantastici (nel senso di 'prodotti dalla fantasia') regni dei Gobbo che ancora una volta si trovano a dover fronteggiare i **Dantini**, loro eterni nemici.

A parlare di tutti questi Gobbi mi sembra di scrivere su un



Sembra che anche gli strani tizi appesi alle liane siano affetti dagli stessi problemi di tiroide che ha Croc…



Ecco un Dantini, uno dei nemici giurati di Croc e dei Gobbo. Croc è ora su una cassa che contiene dei cristalli.

giornale sportivo… Magari di Torino… **Croc 2** racconta le avventure del coraggioso coccodrillo che parte alla ricerca dei suoi genitori, ricerca che ben presto si tramuta in una lotta senza quartiere contro il **Barone Dante**. Vi chiederete da dove sbuchi, visto che era stato sconfitto da Croc stesso nel primo episodio. Orbene, facciamo un passo indietro e partiamo dall'introduzione filmata che spiega il corso degli eventi.

GOBBO SÌ, MA SENZA PALLONE

Un **Gobbo**, senza maglia bianconera, sta lavorando a un artefatto che sembra una barca, fischiettando allegramente. A un certo punto sente una strana musica: seguendola, si trova nei pressi di una radura. Ben nascosto, osserva mentre alcuni Dantini, danzando in un cerchio magico, resuscitano il malvagio Barone Dante. Terrorizzato, il Gobbo fugge per avvertire la curva…. ehm… la popolazione dei Gobbo, ma si trova la strada sbarrata da alcuni Dantini che lo rapiscono.

Cambio di scena: Croc e alcuni Gobbo giocano sulla spiaggia. Giocano a palla, sì! Un coccodrillo dagli occhi giganti, che probabilmente soffre di tiroide o di un enorme complesso di inferiorità nei confronti delle rane, e delle palle di pelo. Cosa c'è di strano? Se un geco può mettere lo smoking e salvare il mondo, non può un coccodrillo giocare a beach volley con dei ricci di mare usciti dalla lavatrice? Dicevamo: stanno giocando a palla, quando Croc trova una bottiglia sulla sabbia; la bottiglia contiene un messaggio, probabilmente inviatogli dai **Police**. Aprendo la bottiglia, Croc scopre che al suo interno si trova un foglio raffigurante un'impronta proprio come la sua e la scritta **'Lost Croc'**. Croc decide allora di partire in cerca di quelli che potrebbero essere i suoi veri genitori. Un cucciolo di coccodrillo e una palla di pelo si mettono a costruire un trampolino che lancerà Croc sull'isola antistante a quella dove si trova, isola dove dimorano altri Gobbo e dove, a sua insaputa, sono avvenuti i fatti che vi ho narrato prima. Via! Ecco il coccodrillo che parte in volo (un coccodrillo volante? Siamo al parossismo…) e atterra sulla fatidica isola. E qui inizia il gioco…

40 LIVELLI, DA IPANEMA IN POI

Croc è sulla spiaggia e voi dovrete guidarlo attraverso gli oltre quaranta livelli che compongono il gioco. Il controllo è deputato allo stick analogico del **Dual Skock**, del quale **Croc 2** sfrutta anche le vibrazioni, tra l'altro in maniera superba. Ogni evento particolare del gioco è abbinato a un tipo di vibrazione, cosa che è indice di alta cura dedicata al prodotto. Tra l'altro, alcune vibrazioni sono proprio forti e rendono l'esperienza di gioco molto più… interattiva. Durante il caricamento del primo livello, scopriamo che ci troviamo in un villaggio di pescatori, ovviamente Gobbo. Quello più vicino a noi sembra impegnato a contare alcune casse sopra le quali campeggia la scritta **Ginger Soda**. Avvicinandoci al personaggio inizia una breve sequenza dove il Gobbo, nella sua incomprensibile lingua madre, ci dice qualcosa. Potete

GATTO O CONIGLIO? PERE O CAMPANE? CLASSICA O MEDITERRANEA?

Fecal o caching? Sono dubbi ancestrali che mai nessuno risolverà e che l'Esselunga, con le sue pubblicità, contribuisce a fomentare. Come all'Esselunga, infatti, Croc possiede una tessera



punti dove sono segnati i cristalli che ha raccolto lungo la strada. Con questi andate da Swamp Mee Pete (intraducibile, visto che vorrebbe dire 'La palude incontra Pete') e vi procurate dei power up, quelli che più vi piacciono. Certo è che vi serviranno, prima o poi; il bello è che dovrete fare questi acquisti al buio, cioè senza sapere se l'acquisto è stato oculato o meno. Tra i vari oggetti, troverete un pentola (250 narcodollari) che aumenta la capacità di Croc di immagazzinare le vite; un orologio Gobbo che ancora non sono riuscito a capire a cosa serve. So solo che costa 90 rupie; poi ci sono tre gelatine alla frutta giganti aromatizzate al lime, all'arancia e alla fragola. Ognuna di queste serve per compiere salti di diverso tipo, utili quando dovrete raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

IL CAST

Come dentro un film (chi era che la cantava?), vi presentiamo il cast di questo variopinto platform. I personaggi sono trasparenti, a tutto tondo, quindi è inutile dirvi chi sono i buoni e chi i cattivi. Divertitevi voi a farlo: sappiate che ce ne sono sei buoni e quattro cattivi, includendo tra i buoni anche l'ippopotamo, benché questo sguazzi nello stagno e sia il trampolino per buoni e cattivi.















scegliere la lingua che volete, all'inizio, ma quello che blaterano queste palle di pelo e il coccodrillo rimarrà sempre incomprensibile! Per fortuna ci sono i sottotitoli... Questi sono in italiano e sono scritti nel linguaggio che usereste per parlare con uno straniero che non capisce la vostra lingua: verbi all'infinito (Io andare e aiutare Gobbo!), mancanza di articoli e proposizioni, tanto da rendere difficile qualche volta anche l'interpretazione da parte mia! Comunque, questi dialoghi servono per comunicarvi quelli che sono i vostri task, i vostri compiti: ogni Gobbo vi chiederà di risolvergli un problema e Croc, senza possibilità di replica da parte del giocatore, si offrirà di aiutare il Gobbo in questione. Andrete nei casini per colpa di un coccodrillo che neanche vi interpella quando c'è da prendere una decisione!



Ecco un esempio di come la telecamera segua con ritardo i movimenti di Croc; se alla vista può piacere perché varia un po' la visuale, a voi che controllate Croc piacerà un po' meno.

FIDATY CARD O CROCOCARD?

Tornando ai personaggi, quello che conta le casse di Ginger consegnerà a Croc una tessera a punti del supermercato (perché adesso anche i coccodrilli vanno al supermercato...) dove segnare i cristalli che raccoglierete durante le vostre avventure. Se un bandicoot (cane/lupacchiotto delle praterie australiane) raccoglie mele colorate, un coccodrillo potrà ben raccogliere dei cristalli, no? Che poi a me non mi ha mai convinto quella storia delle meline, con tutti quei colori strani... Io dico che erano mele drogate: per fargli fare tutti quei giri su se stesso e farlo correre come il **Maratoneta** per tutti quei livelli, dovevano avere per forza qualcosa di strano! Torniamo ai rettili coccodrillacei e ai cristalli: segnare i punti sulla tessera, poi raccogliere i cristalli, vi servirà quando andrete a farvi fregare dal turco. Eh già, perché il turco frega sempre tutti, nei giochi come nei film come nei ristoranti: in questo caso si tratta di **Swamp Meet Pete**, il commerciante di turno che si è comperato tramite giro di bustarelle l'appalto per la vendita al dettaglio sull'isola dei Gobbo. Da lui potrete comperare tutto quello che vi occorre per superare le difficoltà che vi aspettano. Il Gobbo che conta le casse si domanda che cosa ne contiene una in particolare, con un grosso punto di domanda sopra: non so perché, ma ho l'impressione di averle già viste da qualche parte... Comunque, saltateci sopra: niente. Saltate ancora: nulla. Provate così: saltate e, mentre siete in aria, premete nuovamente il salto. A mezz'aria, Croc punterà i piedi verso il basso e piomberà sulla cassa in questione, sfasciandola in mille pezzi. Anche questo mi sembra di averlo già visto... Nella cassa ci sono cinque cristalli che vengono immagazzinati e che potrete spendere in **power up** da **Pete**, posto che ne raccogliate a sufficienza. I pulsanti **L** e **R1** servono per il classico sidestep come per **Lara** e **Gabe Logan**, mentre il pulsante **Quadrato** serve per dare il classico colpo di coda, arma primaria di Croc. La meccanica di gioco è quella delle missioni, o meglio dire task. Già, perché le missioni, intese come le intendiamo normalmente, se non le finite non proseguite nel gioco. Da questo punto di vista, **Croc 2** si presenta più come un RPG, dove incontrate i vari Gobbo che vi informano dei loro problemi e decidete se portare a termine o meno quel compito, passando eventualmente a un altro Gobbo. Come?



Sullo sfondo un Dantini vi aspetta; al contrario di quello che si può pensare, i nemici 'fisici' sono i più facili da superare. Basta un colpo di coda. E ne rimarranno solo gli occhi. In alto a destra vedete l'indicatore dei cristalli di cui siete in possesso.

SINOSSI DI UNA PARTITA

Abbiamo detto che avete già cinque cristalli trovati nella cassa; ora dirigetevi verso il Gobbo che sta saltando sul tappeto elastico. Vi parlerà dicendo che vuole gareggiare con voi a chi salta più in alto. Il compito sarà semplice: saltate e, quando rimbalzate, tenete premuto il tasto del salto. Croc salterà notevolmente più in alto, vincendo così cento cristalli. Allontanatevi, tronfi del vostro successo, e dirigetevi verso il Gobbo vicino all'albero: vi chiederà di giocare facendo tutto quello che lui vi dice. *"Salta!"* e voi saltate; *"Sbatti i piedi!"* e voi saltate e fate come se doveste rompere una cassa; *"Colpo di coda!"* e voi azionate la coda. Finito che avrete questo **'Gioca Juè'**, il novello **Cecchetto** vi inviterà a impossessarvi di una pentola con un cuore dentro (!?), dove il cuore rappresenta una 'vita'. Il vostro inventario di vite, che prima poteva accoglierne tre, ora è ampliato a quattro. Quando avrete finito di giocare con i Gobbo, vi renderete conto che avete effettuato una specie di tutorial dove vi

MA IL WWF PERMETTE A UN COCCODRILLO DI FARE QUESTE COSE?







Ecco alcune tra le mosse che potete performare: come vedete, potete dondolarvi sulle liane come Tarzan e prendervi qualche rivincita a nome di tutti i coccodrilli che ha ammazzato; potete fare il passo della scimmia attraversando intere sezioni dondolandovi appesi a un soffitto consono. L'immagine del cubo di ghiaccio dovrebbe risvegliarvi sopiti ricordi: aiutatemi a ricordare dove ho già visto movenze del genere! (Sono ironico, sia ben chiaro!). Poi, a campione di quanto detto prima, ecco un'istantanea di Croc che guida: questa è una delle prove intermedie che dovrete fare, cosa che spezza un po' l'andamento del gioco.

sono anche stati consegnati dei premi. Ingegnoso! Ora passate vicino al tipo che pesca sulle rive del fiume: questo tomo non vi chiederà nulla di particolare. Vi informerà solamente che, in occasione della festa dei Gobbo, si vuole sbronzare di Ginger Soda fino a scoppiare. Come farà a sbronzarsi di Ginger lo sa solo lui…

OFFSHORE PER COCCODRILLI DISPERATI

Un altro tipo vicino a un'altra parte del fiume vi dirà che i Dantini lo hanno sfidato a una gara di motoscafi sul fiume: loro sono sempre più veloci e lui perde costantemente. Ma Croc si offre volontario per gareggiare, salta nel motoscafo e inizia una gara su tre giri che dovrete vincere correndo contro tre Dantini. La velocità del motoscafo è pari a quella di una gazzella alla quale hanno amputato tutte e quattro le zampette; per vincere dovrete assolutamente prendere una scorciatoia che si imbocca infilandosi sotto una cascata che troverete sulla destra dopo qualche curva. In tre giri dovreste riuscire a malapena ad arrivare primi, sempre che qualche Dantino non vi abbia sbattuto contro un palo! Sono MOOLTO scorretti in gara! Vinto che avrete, potete provare a dirigervi verso uno dei portoni chiusi dove un Gobbo, all'entrata, vi informerà del suo problema.



Il problema è scegliere se farsi beccare da un Dantini dondolante o finire in mezzo ai canneti appuntiti. Io preferirei proseguire, ma il metodo di controllo mi osteggerà, lo so.



La tridimensionalità dei livelli risulta buona, nonostante sia difficile sfruttarla appieno per colpa del sistema di controllo.

A tratti **Croc 2** sembra un simulatore di psicologo… Quando entrerete in uno dei portali, inizierà il gioco vero e proprio, visto che dovrete percorrere lunghe distanze saltando, evitando ostacoli, abbattendo Dantini a colpi di coda, arrampicandovi sull'edera, saltando da una liana all'altra, aggrappandovi a palloncini aerostatici e altre cose ancora. Tutto quanto fa platform 3D, insomma! In alcuni punti, vi sarà data la possibilità di spingere alcune casse per raggiungere certi luoghi altrimenti inaccessibili: anche questo, io sia dannato, l'ho già visto. Non ricordo dove, ma non mi è nuovo!

SOLO PER PICCOLI APPASSIONATI DELLA PLAY

Veniamo alle dolenti note. Come annunciato nel sommario iniziale, **Croc 2** è un prodotto ideato per un pubblico molto piccolo. A cominciare dall'attitudine dei personaggi, al tratto con cui sono stati disegnati, al mood generale del gioco, insomma, Croc 2 risulta troppo cartoonato perché piaccia anche ai più grandi. Intendiamoci, anche **Crash** lo è, ma si tratta di un prodotto che è molto al di sopra di questo. Il movimento di Croc è seguito da una telecamera che ruota con un certo ritardo ogni volta che il coccodrillo cambia direzione, per rimanere alle sue spalle. Questo tempo di rotazione, presente in un qualsiasi gioco dove c'è una visuale esterna da dietro, risulta essere troppo lento e ritardato per agire con tempestività; ben inteso che nessuno vi mette fretta, in generale la velocità di gioco, negli ultimi anni, è aumentata, ma Croc non è riuscito a starle appresso. Inoltre, i movimenti di Croc sono abbastanza imprecisi; per restare più sul tecnico, i comandi sono poco reattivi, il che porta il più delle volte a morire di una morte atroce: cadere nella lava, cadere su degli spuntoni acuminati, piombare nel vuoto… Cose così; e poi si lamentano di **Resident Evil**…

In particolare mi è risultato difficile effettuare precisi salti in corsa, il pane quotidiano di ogni platform; il fatto che premendo due volte il tasto salto porti Croc a fermarsi e a ricadere sul posto, rende complicate certe manovre a chi si fa scappare il ditino in continuazione. Se unite questo alla scarsa reattività dei comandi, avrete un (brutto) quadro della situazione. Tra l'altro, ogni mossa sbagliata (cadere nella lava, farsi colpire una volta dal nemico, cadere nel vuoto) sono cose che costano subito una vita; con solo tre vite a disposizione (le altre o le comperate o le trovate in giro) le rapide morti vi portano a dannare il gioco dopo pochi minuti. Il metodo di comando, unito al sistema di controllo, potrebbe rendere l'esperienza di **Croc 2** non piacevole quanto potrebbe sembrarvi. Più in generale potremmo dire che un platform NON PUO' permettersi di avere un sistema di salto così impreciso, visto che è il fondamento sul quale si basa. Dopo un po', comunque, farete l'abitudine anche a questo; la riflessione che mi viene da fare, però, è che alla fine il gioco risulta forse un po' troppo difficile anche per il target al quale è rivolto, oscillando pericolosamente nel limbo dei giochi 'né carne, né pesce', come Mery per sempre.



L'andamento di Croc è quantomeno buffo: piegato in avanti, con lo zainetto bene in vista e la coda traballante, farà la gioia delle ragazze. Già me le vedo: "Che tenerooo!"

SEMPLICE MA MOOLTO SIMPATICO!

Tutto quanto detto finora non riuscirà però a scalfire la simpatia del pubblico nei confronti di questo coccodrillo tiroideo. Il gioco di particolarità nascoste ne ha: oltre i **quaranta livelli**, ci sono quattro nuove tribù di Gobbo e un villaggio segreto che scoprirete quando avrete terminato tutti i vostri task. Per variare un po' la meccanica di gioco, qualche volta i Gobbo possono venirvi in aiuto, infilandosi nel vostro zaino e coadiuvando le vostre azioni con le sue peculiarità. Ci sono anche diverse mosse nuove, tra cui i **salti tripli**, la **camminata della scimmia** (appesi al soffitto) e il **dondolamento sulle liane**. Come prima avete gareggiato sulla barca, più avanti dovrete gareggiare su un go-kart, volare su un deltaplano e correre in un carrello minerario neanche foste **Indiana Jones**. Come nota finale, vi accenno a un inutile **OmniPlay**, una funzione implementata nel gioco che permette a due giocatori di prendere il controllo di Croc contemporaneamente. Siccome non ho avuto occasione di provare questa funzione, non so bene dirvi come lavori, ma certo è che dovete essere proprio messi alle quaglie per giocare in due a un platform!

TUTTO IL MONDO È PAESE

Qui rappresentate ci sono alcune tra le decine di ambientazioni dove vi capiterà di aggiravi cercando di risolvere i vari problemi che affliggono











i Gobbo. Ogni ambiente ha i suoi tranelli e i suoi passaggi; sono tutti riccamente colorati e variopinti. C'è il mare, dove dovrete affrontare Sovvena il polipo (ma a me sembra una seppia); le miniere attraverso le quali raggiungerete zone coperte di lava; mondi gelati e foreste tropicali. Vi farete anche un giro dalle parti di Stonehenge…

Casa: **Polyphony**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Omega Boost

	1-10
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

Planet Voto 88

Tornano i robottoni alla Gundam; questa volta, però, il prodotto sembra che si lasci giocare, al contrario di tutti quelli usciti finora. Un gioco che richiede un QI inferiore a zero ma che a noi (oppure QUINDI a noi) piace tantissimo.



Perché si chiamano sparatutto? Ve lo siete mai chiesti? In realtà, sparatutto è un neologismo inventato dai giornalisti del settore (noi) per indicare quel genere di giochi dove ti atrofizzi le dita nel continuo gesto di premere il bottone del fuoco. Shooter o Shoot'em-Up che sia, sono termini moto più cool, ma che qualcuno ancora non li intende; sparatutto sarà bruttino, ma rende l'idea. E mai termine fu più adeguato per un gioco! Omega Boost fonde in sé le caratteristiche di ogni shooter che si rispetti, che poi è solo una: sparare! E in Omega Boost non farete altro che questo. Proprio nient'altro! Vi domanderete allora il perché di un voto così alto: ebbene, io sono qui (ore 2 AM) per spiegarvelo.

CORREVA L'ANNO SPAZIALE 2047; O ERA IL 2130?

È un anno impreciso, penso si tratti di qualcosa tipo il 2047 o addirittura il 2130; questo non sono riuscito a capirlo. In una centrale attrezzata più della NASA, un incrocio tra la sala di War Games (il film) e l'impianto di rete della redazione, palombaro ciclista. Giocherella trastullando con la mano una vecchia valvola, proprio come quella degli antichi televisori o di quelle che si trovano negli amplificatori di chitarra (mica quelli a transistor: roba da femminucce!). Si dice che il lancio dell'Omega Boost sia pronto, e un certo tunnel sia aperto: probabilmente NON si tratta di quello del Monte Bianco, visto che pronostichiamo la sua riapertura ben dopo quell'anno Tutto comincia a essere più chiaro: c'è un nemico, e questo lo si evince dal fatto che gli operatori continuano a fornire informazioni tipo: "Tutta Tokyo distrutta".








decine di uomini e donne controllano terminali olografici, enormi computer colorati, schermi trasparenti, luci, colori e cotillon. Fervono incessanti i preparativi per qualcosa; emerge un tizio che sembra il capo del mondo, con una divisa ridicola e un naso che Pippo Franco non è nessuno. Tutti gli operatori sembrano riportargli i vari dati analizzati, e qualche cosa riguardo a un misterioso Nucleo Alpha. A intervallare questa frenetica attività ci sono degli inserti di un tipo che cammina con tutta tranquillità bardato come un O "Manhattan rasa al suolo". Con una tranquillità degna del più indolente anarchico nichilista. Le esplosioni testimoniano queste verità; ma esiste qualcuno che può fermare tutto questo, ed è proprio Omega Boost.

CON L'AIUTO DEL SOLE, VINCERÒ!

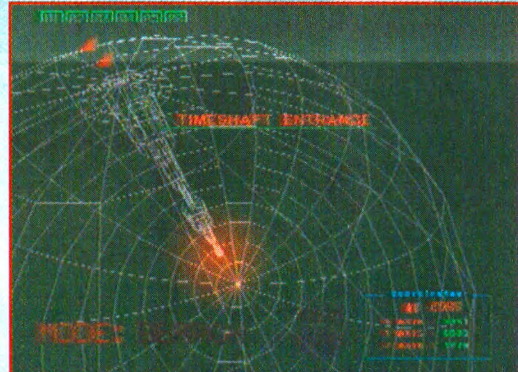
Cos'è Omega Boost? Si tratta di un robot antropomorfo al cui interno trova posto un pilota che, collegato a un sistema di leve idrauliche, compie i movimenti che il robot replicherà. In grande. Una cosa del genere se la ricorderanno i veterani della PSX: Krazy Ivan, uno dei primi shooter 3D per PlayStation. Anche quello aveva filmati veri e propri che mostravano un

VIPER!



La sequenza iniziale ci mostra l'Omega Boost che fa ricorso a un colpo speciale, allacciando l'enorme fucile all'armatura stessa, suggendone l'energia e convogliandola attraverso la bocca di fuoco. Proseguendo con il gioco, avrete a disposizione quest'arma che si chiama Viper. Premendo il tasto L2 attiverete la sequenza in cui l'Omega Boost caricherà il colpo e partirà a velocità supersonica verso il nemico, colpendolo ripetutamente anche con il corpo stesso. Questo colpo potentissimo è, ovviamente, limitato. Quando l'avrete a disposizione, comparirà una barra di energia sopra quella della vostra armatura che si consumerà tutta non appena userete il Viper. Per ricaricarla ci vogliono i secoli, quindi UN colpo sicuro, preciso e diretto! Nell'immagine l'Omega Boost si sta accingendo a caricare il Viper; le scintille sono dovute alla pioggia di fuoco che sta riversando sul nemico.

Tra un gruppo di missioni e l'altro, vi viene impartito il briefing; non ci capirete niente (tanto dovete solo sparare), ma è realizzato benissimo! Guardate questo piano di battaglia!



A favore
- Semplice e immediato
- Grafica ben sopra la media
- Azione frenetica, veloce e costante

Contro
- A volte un po' caotico
- Alla lunga, il solo muoversi e sparare potrebbe annoiare qualcuno
- La semplicità e l'immediatezza sono armi a doppio taglio

russo collegato a un sistema di leve che pilotava un grosso robot. Sua era la battuta: "Facile come bere un bicchiere di vodka". Quello è facile, non l'acqua minerale: con tutte quelle bollicine che ti vanno su per il naso!. Ma tornando a Omega Boost, al suo interno trova posto il tipo che camminava giocando con la valvola, il **Tenente Lester**, uno con una faccia da schiaffi che neanche in redazione li troviamo così! Viene fatto entrare nel cockpit del robot, collegato con una miriade di fili e cavi all'interfaccia robotica e chiuso al suo interno. In sottofondo si percepiscono le note violente di un pezzo grunge dei **Foo Fighters** che pian piano si alza. L'Omega Boost è pronto per il lancio: via i blocchi, via le condutture, il robot s'incammina verso la mastodontica uscita, salutato dalle urla di incitamento. Quindi Omega Boost è il buono; mentre si arma, il tipo buffo con il nasone comunica a Lester che "deve fermare la manipolazione del Nucleo Alfa da parte del nemico". Per farlo, sembra che Lester debba infilarsi in un tunnel spazio/temporale (quello di prima) che lo porterà nel 1946, l'anno prima del debutto di **Marylin Monroe**. La musica cresce e l'Omega Boost si lancia in un cunicolo dal quale viene proiettato all'esterno, nello spazio. Tutto questo succede durante LA PRIMA PARTE dell'introduzione, un film vero e proprio dove sono stati investiti tanti soldi per la realizzazione degli effetti speciali computerizzati. Al momento non so dirvi in che punto dell'articolo il nostro bel grafico ha messo quelle immagini, ma sono sicuro che non farete fatica a riconoscerle. Le successive, realizzate in computer grafica con maestria superba, sono prese dalla seconda parte di questa lunghissima introduzione dove Omega Boost è impegnato a scontrarsi con decine di astronavi e altri mech nello spazio profondo. A un certo punto, un raggio di una potenza inaudita, più violento dell'attacco solare di **Daitarn III**, investe il povero Lester. Una volta ripresosi, scopre che proviene da una gigantesca astronave del tutto simile all'Arcadia di **Capitan Harlock**; in maniera analoga, il raggio l'ha sparato da una prua aperta proprio come quella dell'Arcadia. Qualcuno già grida al plagio, ma mi sembra esagerato. Come se non avesse sentito nulla, Lester pigia un pulsante speciale e collega il grosso fucile



L'effetto dei mostri che strisciano sotto terra ed emergono all'improvviso è degno di David Lynch ("Dune"). Quando lo vedrete ne rimarrete di sicuro colpiti.

IL MOVIOLONE

Che poi moviolone non è, visto che è un semplice replay di tutta la vostra partita, ripreso da angolazioni diverse. Certo, ricorderete i replay di GT che hanno spianato la strada a cose del calibro di Driver, no? Ecco che la Polyphony ci concede di rivedere (ed eventualmente salvare) i replay delle battaglie più belle. Che poi, in fondo, non servono a niente: non è come un gioco di corse, dove puoi osservare i minimi errori e correggere. Lo potreste usare proprio come filmato manga, come un cartone animato da riguardarvi qualche volta. Magari per gasarvi il venerdì sera prima di uscire! Tra l'altro, l'immagine mi dà l'occasione per mostrarvi che potete anche giocare in soggettiva. Io ve lo sconsiglio: è troppo bello vedere i movimenti dell'Omega Boost da fuori! Mi sembra di tornare bambino. Se però volete proprio, vi consiglio di giocarci prima con la visuale esterna per capire bene i movimenti che può fare (e che a volte fa da solo) il vostro mech.

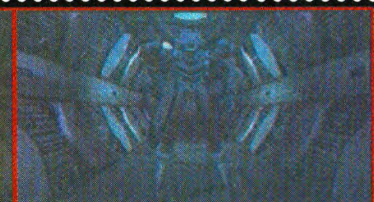



...ntro il mal di mare?


A bordo dell'Omega Boost!


Raffreddamento in funzione, esame C - BG normale.


Il nemico ha già messo in funzione il Tunnel temporale.





La freccia in basso a sinistra indica la direzione di provenienza dei nemici. Quando la vedete così, significa che siete rivolti dalla parte giusta.

A SPASSO PER L'UNIVERSO

Che può essere l'ultima frontiera, ma è stato creato in un sotterraneo di Hollywood (Red Hot Chili Peppers). Nel corso del vostro pellegrinaggio spazio/temporale, vi capiterà di combattere in diversi ambienti. Ovunque, però, rimarrete sospesi nello spazio, anche quando dovrete battervi contro dei nemici che stanno a terra.



Nei primi livelli combatterete nello spazio profondo contro astronavi di ogni taglia; i boss finali sono un asteroide corazzato e una gigantesca portaerei dello spazio. È il primo degli ambienti con cui interagirete, ma a parte i colori, la fisica del movimento rimarrà sempre la stessa.



Nella terza zona combatterete in un'atmosfera che ricorda quella terrestre, almeno a giudicare dal romantico arancione che hanno voluto dare a questo tramonto. Che sia marziano? I nemici sono dei semplici aeroplani, seguiti da un mech al pari vostro come boss finale.

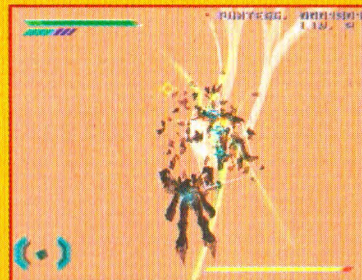


Nella quarta zona combatterete contro dei robot vermi che sbucano dal sottosuolo. Uno dei boss finali è infatti un vermone enorme che ricorda non poco quelli di Dune.

SONO SHOCKATO!

... dalla quantità di vibrazioni che ricevo a ogni partita.
Il **joypad** sembra posseduto, durante gli scontri; segno che alla Polyphony trattano TUTTI i loro prodotti con la massima cura. D'altra parte, non ci si può aspettare di meno dai creatori di **GT**. Le vibrazioni sono, comunque, differenti a seconda della caratura dell'esplosione; ve ne presentiamo alcune, ben consci che però sarà difficile farvene percepire le differenze con delle foto.
Arriveranno le riviste interattive!!



si vanno a vedere i nomi, **Polyphony** vi dice nulla? Io direi proprio di sì, visto che sono gli stessi sviluppatori di **Gran Turismo**! Non vi domandate come siano passati da un articolo super tecnico come **GT** a un semplice sparatutto, perché non avrete una risposta, tantomeno da me. Io so solo che questi tipi, ogni volta che mettono le mani su qualcosa, ne viene fuori una figata. **Omega Boost** è il gioco ideale da piazzare nella Play quando non avete molto tempo o ce l'avete e volete solo scaricarvi un po'. Uno di quei giochi dove dici: "No, GT non ho voglia; tutte quelle gare, quei giri. Silent Hill? No, c'è troppa luce e non me lo godo. Metal Gear Solid non se ne parla, che faccio tento di quel casino io che mi sentono anche le guardie NEL gioco. Tomb Raider?". Omega Boost vi viene in soccorso, presentando un gioco che potete fare a missioni o a zone, cioè giocarvi livello per livello tutto il gioco o frammentato in missioni che magari avete già fatto ma dove volete raggiungere un punteggio migliore. I pulsanti da usare sono VERAMENTE pochi: lo stick direzionale controlla il movimento (che



Questo ragno-robot ha una specie di canna da pesca elettrizzata che, se vi prende, vi ingloba in una sfera d'energia continuando a succhiarvene. In tre o quattro botte, vi può ridurre all'osso.

tasto apposito. Girando a destra o a sinistra, in su o in giù, lo spazio attorno a voi si muoverà velocissimo con i pixel bianchi che rappresentano le stelle che sfumeranno velocemente da una parte all'altra. Sembra che il mech sia collegato per la schiena a una specie di elastico Ecco, ci sono! È un attrezzo un po' vecchio, ma mi sembra di ricordare un'imbracatura per i bambini che funzionava un po' da guinzaglio per il genitore che doveva tenerli d'occhio. Se non vado errato, le briglie erano anche elastiche, permettendo al piccolo di







alla spalla dell'Omega Boost, come se volesse trarne energia. La musica si ferma, e dalla bocca del fucile esce un raggio POTENTISSIMO che squarta in due l'astronave come fosse di burro. Dall'esplosione, più fico di Zorro, emerge l'Omega Boost, nel cui interno Lester osserva fiero la sua valvola.

MEGLIO CHE AL CINEMA

E ve l'ho accorciata! Il video è veramente lungo, e qualcuno ha anche protestato dicendo "Non posso aspettare una vita per giocare e capire chi sono e cosa devo fare!", ma è un povero di spirito. Il video vale già, se non metà dell'acquisto, almeno tutto il prezzo del noleggio. Se poi

poi è relativo, ma ne parliamo dopo); con un pulsante fate fuoco, con un altro vi mettete in posizione verso i nemici più vicini (un autoface) e con l'altro imprimete una spinta. Basta! Semplice, no? A onor del vero ci sono altri tasti, ma è molto raro che li usiate. Si tratta di quello per avere la visuale posteriore, inutile a mio avviso, quello per fermarvi completamente e il tasto **Viper**. A proposito dello **stop**, c'è da fare una precisazione: siete sempre e comunque sospesi per aria, sia quando combatterete nello spazio profondo che quando vi troverete nei pressi dell'atmosfera di qualche pianeta. Ci ricolleghiamo al discorso del movimento: ho detto che è relativo perché è molto strana la maniera con la quale l'**Omega Boost** si muove all'interno dello schermo. Intanto, è in costante movimento, come se avesse un minimo sempre aperto; per fermarsi del tutto è necessario usare il



Quando i nemici cominciano ad approssimarsi, le testate dei missili li agganciano subito, marchiandoli con un reticolo azzurro. Sono quelli i bersagli che i missili perseguiranno una volta lanciati. E non sbaglieranno. Mai.

dondolarsi come in assenza di gravità posto che qualcuno lo reggesse. L'Omega Boost sembra collegato alla stessa imbracatura, conferendovi una sensazione di movimento totalmente diversa da qualsiasi cosa abbiate visto finora in termini di videogiochi. E lo dico senza tema di essere smentito, visto che è veramente particolare. Oltre al movimento



Le tracce verdi sono i missili a ricerca che partono dall'Omega Boost. L'effetto grafico è devastante, per non parlare della soddisfazione che dà. Le otto tacche sotto la barra di energia sono gli agganciamenti che i missili hanno effettuato sui bersagli. Se ne possono lockare fino a otto contemporaneamente.

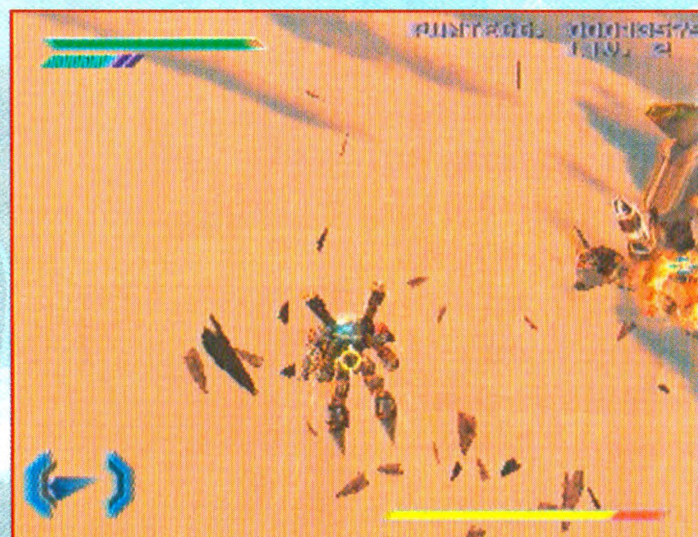
e all'autoface, l'altro tasto che imparerete a massacrare è quello dello sparo: benché ne possediate due tipi, il pulsante è uno solo ed è **context sensitive**.

LICENZA DI UCCIDERE ACCORDATA

Questo vuol dire che premendolo normalmente sparate con il fucile dei normali colpi d'energia (infiniti); quando dei nemici entrano nel raggio d'azione dei missili a ricerca, compaiono sopra di essi dei reticoli. Sparando in quel momento, partiranno una serie di razzi che colpiranno sempre e comunque l'obbiettivo, ammesso che le testate l'abbiano agganciato. Potete agganciare fino a otto obbiettivi diversi, cosa che comunque avviene automaticamente; sparate e i missili si dirigeranno verso i loro bersagli, mentre i colpi del fucile verranno indirizzati automaticamente verso i nemici più vicini. Vi starete domandando dov'è la difficoltà: in effetti, il gameplay è un po' semplicistico, ma è questa la sua forza. A bilanciare, dall'altra parte, c'è l'enorme quantità di nemici che giungono a ondate successive, proprio come succedeva nei vecchi shooter coin op. Solo che qui la cosa è **boss finale**. O meglio, i boss finali, perché subito dopo il primo livello, diviso a zone come gli altri, i boss cominciano a essere due o tre, da sconfiggere con l'energia rimastavi dallo scontro precedente. Anche se potete godere degli ultimi ritrovati della tecnologia bellica, non crediate che questi siano facili da abbattere. In particolare, vi vorrei vedere quando arriverete al quarto livello!

AUTOFACE, SORRIDERE PREGO!

Il pulsante di ricerca, che ho chiamato piccola freccia direzionale che indica la provenienza dei nemici: questo, l'autoface e i missili a ricerca garantiscono un'azione costante, senza sosta, semplice quanto volete ma proprio per questo abbordabile da tutti. Ma c'è di più. Non essendoci obbiettivi particolari da raggiungere, sfondi dettagliati da disegnare, complicati schemi elettronici che appesantiscono la CPU, altri dati oltre a quelli del combattimento da calcolare, è stato possibile deviare tutto il lavoro



Una volta che i missili impattano sul bersaglio, numerosi debris schizzano in tutte le direzioni. Anche se il loro design può sembrarvi rozzo, vi assicuro che la velocità con cui questo succede non ve ne farà rendere conto.

tridimensionale! Dopo le varie ondate di nemici, che saranno a volte astronavi, a volte aerei, a volte robot molto simili al vostro, in piena tradizione coin op arriva il **autoface** per comodità, imprime una spinta al robot in modo da indirizzarlo verso il nemico più vicino. A coadiuvarvi in questo, in basso a sinistra, c'è una del processore alla parte grafica. Signori, il risultato si vede, eccome! **Omega Boost** ha una grafica tra le più belle degli ultimi tempi, se non in termini di fondali, almeno in termini di effetti luce. E non è poco, se si pensa che nello spazio il turbinare dei razzi e le esplosioni sono già di per sé esaltate dall'oscurità; se poi aggiungiamo che sono realizzate in maniera così cool da sembrare un cartone animato, allora direi che ci troviamo di fronte a un gioco che può essere preso come metro di misura per quelli a venire (PlayStation 2 a parte).

Ripeto, se pensate che quello che avete letto sia poco, sappiate che è così. Non c'è altro da dire: un gioco semplice, a volte caotico, ma intrigante e con un sistema di salvataggi analogo a quello di **Dodgem Arena** che vi costringe per forza ad arrivare alla fine del livello per salvare. Se vi siete stufati di accoppare terroristi e mostri d'ogni genere con le armi più diverse e disparate, se vi siete stufati di memorizzare decine di combinazioni per effettuare manovre particolari, se è uno shooter old school con grafica moderna quello che cercate, se mia nonna avesse avuto le palle sarebbe stata mio nonno (continuate voi, io non ne posso più di dire queste banalità!)



In qualsiasi posizione siate, da qualunque parte i nemici arrivino, niente potrà fermare il vostro sistema automatico di aggancio del bersaglio. Non avrete nemmeno una limitazione per quanto riguarda il numero di missili (infiniti) e la posizione di lancio (anche a testa in giù, se in assenza di gravità questo può voler dire qualcosa).

WHO'S THE KING?

Come in tutti gli sparatutto che si rispettino, non possono mancare i boss di fine livello. Questi sono per lo più macchine, dotate sembra di un'intelligenza artificiale al di fuori della norma. O magari dentro ci sono gli Gnomi Mannari di Marzanapoli.



Questo è il primo boss che incontrate. Dovete distruggere prima tutti i satelliti grigi che girano attorno all'asteroide principale (un giramento di palle! Non vi dico!). Poi dovete bersagliare il foro centrale solo quando è aperto, momento nel quale, guarda un po', vi sparano!



Ecco il secondo, un'astronave enorme che vi lancia astronavi più piccole che necessitano di un solo missile per esplodere. Anche qui, occhio al foro centrale perché spara delle raffiche di anelli rossi d'energia. Dannosi.

Questo è il più figlio di una ragna che si sia mai visto in giro. Anche se siete lontani, non entrate nel raggio di quella specie di fulmine che si protrude dal corpo centrale, perché vi ingabbia e ve sbatacchia de qqua e dellà! Con un colpo di Viper ben assestato, però, va in pezzi in poco tempo.

Questo sembra un camion! Comunque vi spara di tutto e di più, peggio della programmazione trash della RAI. A metà energia, comincerà a caricarvi come impazzito, cosa a cui potete ovviare rimanendo ben alti nell'atmosfera.



Ecco uno dei boss che vi somigliano di più: un mech come voi, anche se assomiglia di più al Mobil Suit del tenente Shia, colori compresi. Ma mi sorge un dubbio: voi lettori più giovani, l'avete visto mai Gundam?

Casa: **Disney Interactive**
Genere: **Platform**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico)**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Tarzan



Planet Voto 93

A favore
- Grafica bellissima, all'altezza dei capolavori cinematografici della Disney
- Atmosfera da autentico cartoon
- Curatissimo in ogni particolare

Contro
- Bidimensionale nella meccanica (è davvero un difetto?)
- Non lunghissimo
- Manca **Cheetah** (quella che tutti pronunciamo "Cita")
- La Disney dovrebbe fare più giochi, se sono così belli

L'INTRODUZIONE

L'introduzione è davvero lutraria. Il filmato iniziale è degno di un cartone animato della Disney perché in effetti è un cartone animato della Disney! Unico, irripetibile, meraviglioso, di grandi classe ed eleganza. Ecco alcune immagini tratte dalla lunga e spettacolare sequenza introduttiva:

AN IMMORTAL LEGEND



La Disney ha distribuito contemporaneamente due prodotti dedicati all'intrattenimento ludico. Uno è il lungometraggio animato che narra le avventure del celebre uomo-scimmia, l'altro è il videogioco collegato al film a cartoni. Realizzato nella migliore tradizione Disney.



È un ben noto costume delle potenti case di produzione quello di far uscire una pellicola e contemporaneamente una lunga serie di gadgettistica. Pensate a **Jurassic Park** oppure all'ultimo episodio della serie di **Guerre Stellari**, della Lucas. Un tempo il videogioco legato ad una pellicola era considerato sullo stesso piano di un pupazzetto o di una maglietta ma il boom del mercato dei videogiochi ha innalzato la considerazione dei produttori verso i prodotti per tale segmento. Maggiori risorse dedicate allo sviluppo del videogioco legato al film uguale maggior qualità del medesimo. Per la gioia di noi fomentati del joypad.

SEI UN UOMO INTERESSANTE

Il protagonista del gioco è, lo direste?, **Tarzan l'uomo scimmia**. Questo personaggio, nato molti anni fa, riciccia ogni tanto, solitamente grazie a un film o a una serie di telefilm che lo riportano in auge. Questa volta però il muscoloso eroe della giungla è protagonista di un cartone animato della Disney e, di solito, i film di animazione della casa di Topolino mantengono una lunga scia di notorietà per quanto riguarda il protagonista del lungometraggio in questione. Entrando nello specifico del mercato dei videogiochi, poi, la fama di **Tarzan** è destinata a rimanere per molto tempo. Tanto avete già letto il voto e quindi sapete benissimo cosa sto per dirvi: si tratta di un capolavoro, di un titolo da avere a tutti i costi. Andate a trovare più spesso vostra nonna e scucitele il dollaro; salutatela in fretta e guzzatevi questo CD, magari prendendolo da Mister X.



Bellissimi i passaggi nella giungla, soprattutto quelli all'interno degli alberi.



Ecco un giovane Tarzan alla sua prima arrampicata libera.

MA TARZAN LO SA, MA TARZAN LO SA…

Tarzan è un platform bidimensionale. Spesso i **tie-in** sono giochi di piattaforme; basta pensare ad **Hercules** (sempre della Disney), ma anche andando indietro nel tempo vediamo come la maggior parte dei giochi ispirati a pellicole di successo hanno una impostazione platform. Peraltro guardando le foto vi rendete conto della particolarità di questo titolo: un box descrive il gameplay sottolineando la particolarità di un

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Il gioco utilizza intensamente tutti i tasti del pad.
Start – mette il gioco in pausa
Triangolo – scaglia verso il basso l'arma da lancio selezionata
Quadrato – scaglia verso l'alto l'arma da lancio selezionata
Cerchio – sbatte i pugni per terra (serve per rompere il pavimento e accedere a sezioni contenenti power up)
X – comanda il salto
L1 – quando avete il coltello, con L1 effettuerete un colpo di taglio
R1 – quando avete il coltello, con L1 effettuerete un affondo
L2 & R2 – cambiano l'arma da lancio.

PLANET GAME



Attenti agli uccelli, potrebbero sganciare sulla vostra testa degli oggetti molto puzzolenti e di sicuro fastidio.





Quando prendete l'icona con la faccina attiverete l'urlo virtuale che farà arrivare i vostri amici scimmieschi.

LE ARMI

Nel corso del gioco potete avvantaggiarvi di due tipi diversi di armi: accanto a quelle da lancio, avrete la possibilità di affrontare i nemici con le armi da taglio che dovete trovare all'interno dei livelli.

- ARMI DA LANCIO: di default potete scagliare contro il nemico un efficace frutto giallo (un mango, probabilmente). Ne avete a disposizione una quantità illimitata. Gli altri frutti che raccoglierete sono in quantità limitata: raccoglietene un certo numero e usateli solo quando vi servono davvero.
Frutto Viola – Ha una efficacia doppia rispetto all'arma di default
Frutto Rosso – Efficace, perché ha la capacità di colpire più nemici
Frutto Blu – Spezza tutti i nemici nelle vicinanze, con l'effetto di una smart bomb.



- ARMI DA TAGLIO: Coltello – Una lama rudimentale; con R1 effettuate un affondo mentre L1 comanda un colpo di taglio. Lancia – Nel combattimento contro Sabor, il nostro usa una lancia. Con Triangolo Tarzan effettuerà un colpo basso (onesto...), mentre con Quadrato si otterrà un colpo alto.

ELEGANTE COME UN LES GARS

La Disney sa confezionare ottimi giochi; si parla di 'confezionare' e non 'programmare' perché si vuole sottolineare la bellezza dei tanti particolari inseriti all'interno della realizzazione. Le scene d'intermezzo, l'eleganza delle movenze 'morbide' del protagonista e le animazioni di tutti i personaggi contribuiscono a far avvicinare il prodotto Disney ad un abito di alta sartoria, tipo un Les Gars. Entrambi i prodotti, pur appartenendo a categorie merceologiche lontane, sono caratterizzati da una leggerezza sottile e silenziosa che ne determina l'inconfondibile, superiore eleganza.

Bonus, bonus e ancora bonus. Che siano caschi di banane, mele, gemme e simpatici oggettini di colore blu. Voi raccogliete tutto, non fa male.

VIL MARRANO!

Un piccolo problema è creato dall'implementazione degli scontri con i nemici: a parte il fatto che è difficile capire che alcuni dei simpatici animali che incontriamo possono essere per noi letali, va detto che il sistema per sbarazzarsi di loro è un po' complesso. Infatti perdiamo energia saltando loro sopra, eliminarli con il coltello è rischioso perché dobbiamo avvicinarci e l'uccisione tramite le armi non è immediata.





PANDEMONIUM!



Questo ottimo Tarzan ha una particolarità, invero non singolare. Si tratta di un platform il cui motore è interamente tridimensionale ma la cui meccanica è assolutamente e rigorosamente bidimensionale. A differenza di giochi come Gex o Spyro in cui il giocatore può esplorare l'area di gioco in tutte le direzioni senza limitazioni, in Tarzan il movimento



del protagonista è limitato all'asse orizzontale, come nei vecchi platform per i sedici bit (i vari Mario e Sonic). Quindi è possibile solamente spostare Tarzan in avanti oppure all'indietro ma non si può esplorare l'area di gioco in profondità. Questo rende il gioco più semplice da giocare ma manca totalmente la fase di esplorazione dell'area di gioco che aumenta la complessità globale e aggiunge al gameplay un elemento in più. Il primo gioco con l'accoppiata grafica tridimensionale/meccanica bidimensionale è stato Pandemonium! Dopo l'interessante titolo della Crystal Dynamics (autori, tra l'altro, anche del summenzionato platform 3d Gex) abbiamo potuto giocare a un altro gioco avente questo stravagante mix: il non eccezionale Spider della BMG. Poi abbiamo anche potuto giocare con Klonoa: Door to Phantomile della Konami e Wild 9 di casa Shiny; infine un altro tie-in, Jurassic Park, incorpora in sé una grafica poligonale e un gameplay da platform bidimensionale al 100%.

Come in molti giochi, anche Tarzan può andare avanti e indietro sospeso nel vuoto.

approccio bidimensionale rappresentato tramite un motore grafico poligonale al 101%. Le mosse che potete performare sono quelle classiche: il salto, l'utilizzo di armi da taglio o da lancio (oddio, armi...). Direi banale, se non fusse che questo gioco porta a un livello mai visto.

MI DIVERTO UNA CIFRA: QUESTO GIOCO È PROPRIO UN 'TAGLIO'

La grande qualità di questo Tarzan è sicuramente la giocabilità. Pur non introducendo niente di nuovo nel meccanismo di gioco, il sistema di controllo è perfetto. Tramite il pad controlliamo l'uomo scimmia (o si tratta di una scimmia uomo?) che risponde agli input con la precisione che caratterizza i grandi titoli della storia dei platform: **Super Mario World**, **Crash Bandicoot** e pochi altri. Sì, siamo davvero a questi livelli.
Un box spiega la disposizione dei tasti, mentre qui è meglio parlare della varietà di azioni che il nostro andrà a compiere nel corso delle avventure. Incontrando una liana, sarà possibile dondolarsi. Tarzan può scalare determinate pareti; inoltre può scivolare lungo i rami di taluni alberi. Diversi elementi del fondale possono essere usati come trampolini per spiccare salti molti alti e infine - ve lo dico per evitare che finiate in pippa - con Cerchio sbattete i pugni per terra e questa operazione, ripetuta, vi permette di rompere parti di pavimento e accedere così a sezioni contenenti power up.
A proposito, ristabilite l'energia raccogliendo le banane. D'altronde siete un po' uomo e un po' scimmia...

VIVO, MORTO O MISTER X

Uno dei punti deboli del gioco è la longevità. Anzi, siccome non devo trovare a tutti i costi dei difetti, lasciatemi dichiarare solennemente che la semplicità del gioco e il non elevatissimo numero di livelli costituiscono l'unico difetto di questo platform che per il resto è praticamente perfetto. Ci sono solo tredici livelli; all'interno di ognuno di essi è celata l'immagine di Jane, e se raccogliete i pezzi per ricostruirla avrete accesso, al termine di ogni livello, a un supplementare bonus level. Ci sono solamente **cinque stage bonus**, che vi consentono di accumulare le **icone a forma di "T"**. La loro funzione è la stessa dei diamanti per Sonic, delle monete per Mario, del pane di Patrizia per me: raccogliendo cento di questi bonus il gioco vi regalerà una vita.





L'ombrellone e i fiorellini indicano che il quadro è terminato. Avete così acquisito un nuovo video e siete pronti per vedere Tarzan un po' più grande.

QUALITÀ VIDEO DEGNA DELLA PLAYSTATION 3

Mister X mi ha dato il CD a scatola chiusa, garantendomi una qualità eccelsa sotto tutti gli aspetti a partire da quello audiovisivo. E bisogna dire che Mister X ci piglia: la grafica è semplicemente sublime e dalle foto potete vedere come la qualità delle texture sia tale da poter paragonare l'ottimo Tarzan a un titolo per Dreamcast. Non sto scherzando: se non fosse per la diversa risoluzione potreste non essere in grado di riconoscere che si tratta di un titolo della PlayStation. Il motore grafico non conosce una incertezza e appare solido, i poligoni non si scollano mai e le texture sono molto definite. È praticamente assente la sgranatura che ha caratterizzato quasi tutti i titoli usciti per PSX fino a oggi. Delle sequenze filmate, visto il nome della softhouse che ha curato il gioco, è inutile che parli. Anche l'audio è curatissimo: le musiche non vi faranno certo venire voglia di collegare la Play allo stereo per registrarvi i pezzi, ma sono perfette per lo spirito della realizzazione e accompagnano le azioni di Tarzan con simpatia e discrezione, chiudendo in modo perfetto il look generale del gioco. Di un gioco perfetto.

I FILMATI, UNA LIBIDINE CON I FIOCCHI... SENZA PAGARE IL BIGLIETTO



Raccogliendo le lettere T A R Z A N nascoste in ogni livello vi si aprirà davanti agli occhi un autentico paradiso visivo. Alla Disney devono sapere quanto sono bravi e quanto è bello, per l'utente, assistere alle sequenze animate. Infatti dalla schermata delle opzioni è possibile richiamare i video faticosamente conquistati e goderseli da soli o in compagnia. La ricerca delle lettere non è difficilissima, e quindi non si può dire che tale operazione aggiunga longevità. Infatti non tornerete sul gioco per trovare le sette lettere come invece avete fatto (lo avete fatto, vero?) per le casse di Crash Bandicoot: nei giochi del peramele, infatti, capitava spesso e volentieri di lasciare qualche cassa durante le partite e, una volta finito il gioco, si tornava sui livelli per raccogliere il 100% dei bonus. In realtà, al termine di ogni stage vi viene presentata una schermata che riepiloga la vostra performance; ma purtroppo questo aspetto non è congegnato in modo tale da farvi desiderare di ripetere i livelli per collezionare tutti i bonus presenti. Questo accade semplicemente per il fatto che è abbastanza semplice che ciò avvenga durante la prima partita.















SOLID SNAKE È IN MISSIONE

IL LIBRO DEFINITIVO DI METAL GEAR SOLID

160 PAGINE L. 7.900

GUIDA PLAYSTATION 100% INDIPENDENTE

• SEGRETI
• STRATEGIE
• SOLUZIONI

CONTIENE LA GUIDA STRATEGICA



Tutti i segreti di

METAL GEAR SOLID

La soluzione completa

Armi e profili di tutti i personaggi

Le mappe dei livelli

Internet link

IN EDICOLA!

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

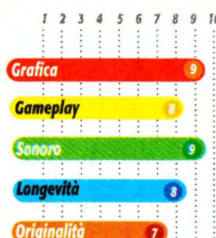
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

G-Police 2

DI LUCIO PROSPERI

A favore
- Realizzazione tecnica di ottima fattura
- Sonoro coinvolgente e d'atmosfera
- Ambientazioni curate e dettagliatissime
- Molti mezzi a disposizione

Contro
- Sistema di controllo complesso e non immediato
- Piuttosto difficile
- Scelta dei mezzi, con i quali affrontare le missioni, fissa



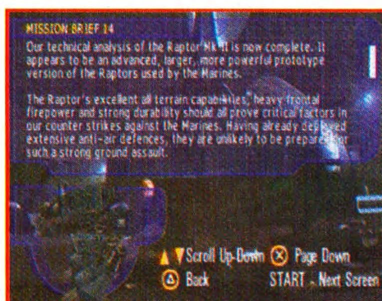
Planet Voto
87

Visto il continuo evolversi della criminalità organizzata, anche la polizia ha, finalmente, deciso di munirsi di un arsenale bellico all'avanguardia.

Sicuramente molti tra voi avranno giocato e apprezzato **G-Police**, primo capitolo della serie (disponibile, tra l'altro, in versione economica) che offriva una qualità grafica di primo piano unita a una meccanica di gioco non facilissima, ma appassionante. La **Psygnosis**, dopo diversi prodotti tutt'altro che memorabili, ha finalmente deciso di commercializzarne il seguito, denominato **Weapon of Justice**.

CHI BEN COMINCIA...

La trama è brillantemente illustrata nella splendida, e lunga, sequenza introduttiva, durante la quale vedrete i militari della **Government Police** cercare di porre un freno al dilagare della criminalità, facendo affidamento sul proprio senso del dovere e, soprattutto, sui potenti mezzi a disposizione. Oltre al già noto **Havoc**, che chi ha giocato il primo episodio dovrebbe conoscere bene, un elicottero potente e corazzato, sebbene poco maneggevole, disporrete di un **Venom**, evoluzione potenziata del precedente e, soprattutto, del **Raptor**, un mech (oltre a un paio di altri simpatici gingilli con i quali potrete dilettarvi nelle missioni più avanzate).
Il **Raptor** è la prima grande novità di **G-Police**



▲ *Ogni missione è anticipata da un dettagliato briefing, che v'illustrerà i vostri obiettivi.*



INTRODUZIONE

Il filmato introduttivo è una sorta di cortometraggio, splendidamente realizzato... Ecco qualche suggestiva immagine per apprezzare il buon lavoro dei programmatori della Psygnosis.











2: un robot munito di due arti inferiori, capace di avanzare ruotando esclusivamente il busto, in modo da sparare in direzioni diverse dal senso di marcia. Unica pecca in tutto questo è l'impossibilità di scegliere quale mezzo utilizzare in ogni missione; la struttura di queste ultime, infatti, è preordinata. Questa scelta, comunque, contribuisce a rendere più vario il gioco, sebbene l'opzione di selezione della propria macchina da guerra, missione per missione, avrebbe contribuito a innalzare ulteriormente la longevità.



Ogni singolo colpo lascia una scia luminosa lungo le pareti.

OBIETTIVI DA NON FALLIRE!

Prima di ogni missione un breve briefing v'informerà sugli obiettivi da portare a termine; questi spazieranno da semplici sorveglianze a scorte di persone importanti, fino alla distruzione di alcuni punti strategici, e non saranno territorialmente limitati. Questo perché, negli stage più avanzati, avrete la possibilità di combattere addirittura nello spazio… Il sistema di controllo, così come nel prequel, è piuttosto ostico, specialmente durante le prime partite: controllare l'elicottero stando attenti a non perdere di vista il nemico ed evitando, nello stesso tempo, i palazzi circostanti, non è impresa delle più facili. I programmatori della software house di Liverpool, però, hanno introdotto l'utilizzo di entrambi gli stick analogici: la combinazione tra quello di destra e quello di sinistra dovrebbe riuscire a garantire una maggiore manovrabilità e un minor periodo d'apprendistato. Per chi, comunque, fosse rimasto affezionato al sistema di controllo del primo episodio, è disponibile anche l'utilizzo dei tasti del pad digitale, completamente ridefinibili.



Gli edifici sono splendidamente realizzati, con notevole ricchezza di dettaglio.

ARSENALE DI TUTTO RISPETTO

Ogni mezzo, oltre a differenziarsi sotto l'aspetto delle prestazioni, offre un numero di armi, col procedere nelle missioni, sempre più potenti ed avanzate. Detto della **mitragliatrice** semplice, avrete a disposizione **razzi**, **cannoni laser**, **missili a ricerca** e molto altro… Prima di entrare in azione, comunque, avrete la possibilità, tramite una finestra d'opzioni, di selezionare quelle che riterrete più idonee. Visti tutti gli elementi di contorno, è giunto ora il momento di entrare in azione e prepararsi a un po' di 'sana distruzione'!

METROPOLIS

Le ambientazioni sono uno dei punti di forza di **G-Police 2**, grazie a una realizzazione tecnica davvero degna di nota. Le città, dentro le quali avverranno gli scontri a fuoco, sono splendidamente riprodotte, con una ricchezza di dettaglio veramente notevole. Questo è stato possibile con l'utilizzo della tecnica del wire frame: gli edifici in lontananza, infatti, invece di apparire tutto d'un colpo, si delineano lentamente all'orizzonte per poi mostrarsi nella loro interezza, una volta giunti sufficientemente vicino. A completamento di una grafica di grande impatto, troviamo degli effetti di luce, come le esplosioni o le scie dei singoli colpi, molto ben realizzati.



Dopo un certo numero di missioni dovrete affrontarne alcune nello spazio profondo.

DOLBY SURROUND, PURA PASSIONE

Anche il sonoro è uno dei punti di forza della nuova produzione della Psygnosis, con effetti azzeccati, costituiti sia dagli spari sia dalle comunicazioni via radio degli altri piloti. La musica, inoltre, vi farà da sottofondo, con una serie di pezzi, stile tecno, decisamente incalzanti. Tra le opzioni, avrete anche la possibilità di scegliere la funzione di **Dolby Surround** per fruire di un'esperienza sonora ancora più coinvolgente (sempre che abbiate l'impianto giusto…).
Unica nota stonata, è proprio il caso di dirlo, il tono della voce femminile fuori campo, retaggio della precedente produzione, decisamente annoiato e poco coinvolgente.

G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

LE FATICHE DI ERCOLE

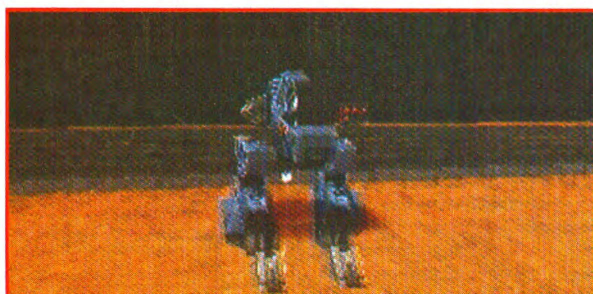
G-Police 2 si sviluppa lungo una trentina di missioni, DECISAMENTE impegnative, sia a causa del sistema di controllo che necessita di un certo periodo per essere padroneggiato pienamente, sia per la difficoltà stessa del gioco. È piuttosto semplice, inoltre, perdere di vista le astronavi avversarie, considerata la velocità di movimento del vostro mezzo, o finire 'spalmati' contro qualche edificio. Meno impegnativo il controllo del mech che, poggiando saldamente i piedi sul terreno, facilita l'orientamento tra i dedali delle nuove metropoli.

Una highway scarsamente trafficata… Sembra la tangenziale di Milano!

RISTABILIRE LA GIUSTIZIA

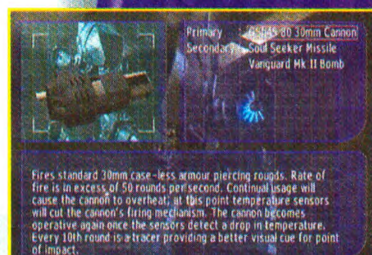
Il giudizio sul titolo della Psygnosis, comunque, non può che essere positivo, considerata l'ottima realizzazione grafica che riesce a ricreare un'atmosfera davvero intrigante. Una volta presa piena padronanza con il controllo dei vari mezzi a disposizione, inoltre, sarete in grado di compiere spettacolari evoluzioni tra i grattacieli che vi faranno riempire d'orgoglio. La presenza di veicoli differenti contribuisce ad aumentare la varietà di gioco, con effetti positivi su una longevità già garantita dal buon numero di missioni disponibili. Longevità che per alcuni, però, potrebbe essere minata dalla frustrazione per una difficoltà decisamente elevata. Non lasciatevi scoraggiare, perché **G-Police 2** è un titolo in grado di garantire ore e ore di divertimento e grandi soddisfazioni.

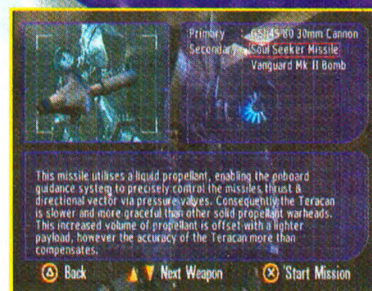
Il controllo del mech è sicuramente più agevole.

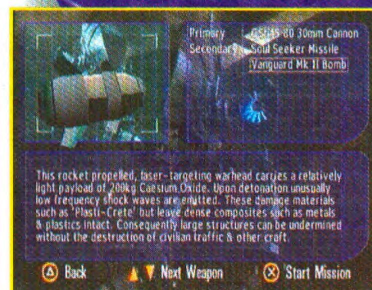


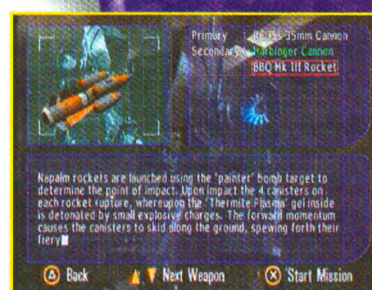
L'ARSENALE A DISPOSIZIONE

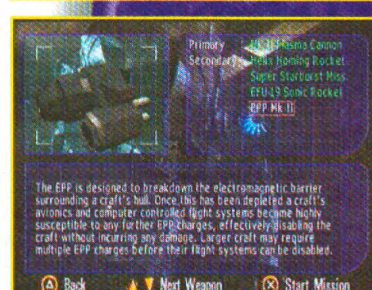
Ogni mezzo è dotato di un suo arsenale bellico, di potenza direttamente proporzionale alla difficoltà delle missioni d'affrontare. Oltre alla mitragliatrice d'ordinanza, potrete disporre di diversi missili, ognuno caratterizzato da diverse peculiarità: ci sono quelli al plasma, a ricerca calorica, multipli ecc. Eccone qualche esempio.











Casa: **Fox Interactive/Hyperbole Studios** Numero giocatori: **1** Compatibilità: **Dual Shock (solo analogico)**
Genere: **Avventura punta e clicca (4CD)** Blocchi memoria: **1**

The X-Files

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Gli appassionati non se lo lascino sfuggire
- Sequenze video e attori professionali
- Licenza ben sfruttata e attinente alla serie televisiva

Contro
- Tutto in inglese
- A volte frustrante e noioso
- Longevità ridotta

Voce	Voto
Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

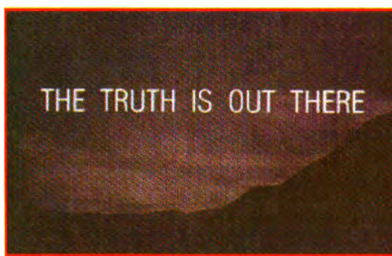
Planet Voto 79

PROVA PLANET

Apparizioni, sparizioni (soprattutto queste ultime), complicazioni sentimentali, misteri... Tutto questo è il mondo di X-Files. Dalla mente torbida di Chris Carter, le avventure di Fox Mulder e Dana Scully su PlayStation.



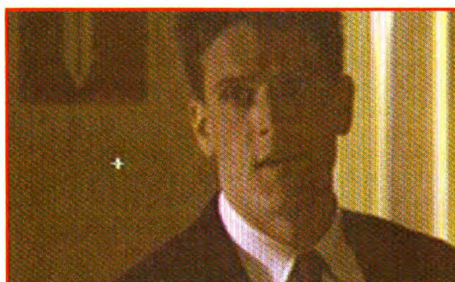
Non è da molto che la serie di **X-Files** è stata proposta in Italia (in America viaggia da almeno sette anni... come al solito siamo sempre al palo...). Proposta inizialmente la domenica in seconda serata, il telefilm dapprima diventa fenomeno di culto per pochi, poi esce allo scoperto raggiungendo il successo che conosciamo tutti. **Fox Mulder** e **Dana Scully**, i due protagonisti, conquistano quasi subito le famiglie italiane. Vuoi per l'effettivo interesse dei temi trattati nel telefilm, vuoi per i personaggi che sono stati studiati per piacere un po' a tutti, in un breve lasso di tempo la serie televisiva di X- Files raggiunge le grandi masse. Da qui il passo è breve. Magliette, berretti, forchette: e c'è chi giura e spergiura di aver visto persino le patatine di X-Files!!! Si poteva non fare un gioco?



Che dire! Lo sappiamo tutti che è così, no?

LICENZE E LICENZIATI

Claro che sì!!! E difatti **Fox Interactive** (che detiene anche le licenze e il copyright...) crea e lancia dapprima per il mercato dei PC, e poi sull'amata dea grigia, il gioco dedicato a una delle coppie del momento. Non si è badato a spese, gli attori sono proprio quelli e la qualità delle digitalizzazioni video è molto buona. Nota di merito va sicuramente alla recitazione degli attori: sembra infatti che si siano prese delle scene dai telefilm piuttosto che creato un CD ROM specifico. Meno male, poiché troppe volte sono stati rovinati dei giochi per incompetenza degli attori... La scelta del metodo di gioco ricade, come nella versione precedente su PC, sul **punta e clicca**, con tutti i vantaggi e svantaggi che questo comporta. Probabilmente, per un gioco del genere è proprio quest'ultimo sistema che sfrutta appieno gli argomenti e i dialoghi (numerosissimi) del gioco. Parlare e comunicare con il prossimo diventerà fondamentale nel prosieguo dell'avventura: saranno proprio le informazioni date dalle persone che vi circondano (e che incontrerete) che vi faranno avanzare nel gioco.



Questo siete voi. Non penso che rispecchi effettivamente l'aspetto della media dei giocatori PSX, comunque...

PARLATE L'INGLESE, PER CASO?

Al contrario di quello che sicuramente avrete pensato e nonostante la presenza dei due attori principali, non impersonificheremo Fox e neanche Dana. Sarà **Craig Willmore** il protagonista del gioco, che si dovrà mettere sulla traccia proprio dei due "piccioncini" scomparsi. Tutta l'avventura è stata impostata molto sui dialoghi e sulle sequenze video, e a questo proposito voglio subito anticiparvi che tutti i dialoghi, le scritte e i pensieri sono in madrelingua inglese. Purtroppo i dialoghi prolissi e l'importanza degli stessi all'interno del gioco sono di vitale importanza: non conoscendo l'inglese si pregiudicherebbe la comprensione e cioè gran parte del divertimento. Quindi, chi non sa l'inglese (e più che bene, per giunta...) è veramente tagliato fuori. Sarà anche vero che i doppiaggi in Italiano a volte fanno ridere (vero Alo?), ma è impensabile destinare un prodotto così complesso in lingua originale.



La vostra pistola può esservi utile per tirarvi fuori dai guai; ma una mossa sbagliata e c'è la galera! (se vi va bene; sennò la sedia elettrica).

CRAIG E I SUOI FRATELLI

Craig, dicevamo, è il protagonista del gioco. È un ragazzo come tanti, con una ex-moglie alle spalle (come tanti...), con dei colleghi carognoni uno più dell'altro (come tanti...); solo che a differenza di tanti è un agente federale. Gli viene perciò commissionato come caso da risolvere proprio la ricerca dei due agenti; anche se a malincuore, Craig sarà costretto ad accettare e a mettersi immediatamente al lavoro. La prima cosa da fare sarà quella di lasciare al suo collega tutti i casi di cui si sta occupando. Poi, da vero segugio, si metterà sulle tracce che lo porteranno dritto dritto a scoprire il perché e il percome di questa sparizione. In pieno stile X-Files, avrà a che fare con fenomeni anche soprannaturali che di normale hanno ben poco.

NON C'È CAMPO!

Che l'Italia sia il paese dei telefonini, lo sappiamo tutti. Che però si sia costretti a usare il dannato aggeggio (ormai insostituibile) anche nei videogiochi, questo è proprio inammissibile! Il guscio è quello del Nokia 6110 (come la mettiamo con gli sponsor?) e il numero è... oops! Non dovrei dirlo...



GROSSO GUAIO NEI MAGAZZINI ABBANDONATI

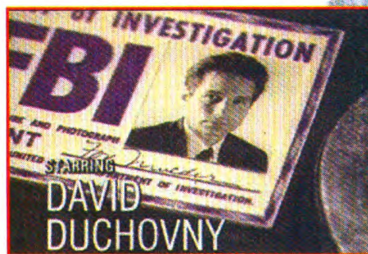
Questa volta Fox e Dana l'hanno combinata grossa!! Chi li vuole morti?? Perché li hanno rapiti??? E soprattutto, perché Pitone ascolta la mia cassetta di Sly and the Family Stone mentre gioca a Driver?



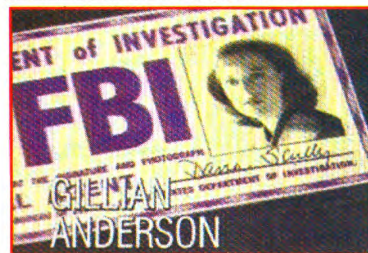


PUNTA O CLICCA?

Punta e clicca è la terminologia usata per indicare un tipo di gioco che si svolge con delle schermate statiche nelle quali, posizionandosi con il cursore su di un determinato oggetto (punta), si può interagire con quest'ultimo (clicca). Naturalmente, interagendo con l'oggetto in modo appropriato si avanzerà nel gioco trovandosi sempre davanti a situazioni diverse; in caso contrario rimarrete bloccati e vi toccherà rispolverare le vostre imprecazioni in napoletano



▲ Persino la sigla iniziale è uguale a quella del telefilm. ▼ Questi due fotogrammi dovrebbero esservi familiari...



antico. In X-Files avrete la possibilità di interagire con qualsiasi oggetto in un modo che definire realistico è riduttivo. Avrete il vostro computer, il vostro cellulare che potrete utilizzare per chiamare dei personaggi del gioco dei quali avete recuperato il numero (nella versione per PC era addirittura possibile collegarsi tramite il cellulare di Craig con la linea telefonica reale e Internet...), la vostra casa ecc... Tutto va esaminato e analizzato in cerca di quell'indizio che vi permetterà di proseguire nel corso dell'avventura. Le interazioni con le persone sono poi il perno del gioco: strappare informazioni (con l'astuzia o con la forza) sarà vitale per il lieto fine.

QUATTRO CD A PREZZO DI UNO...

X-Files è distribuito sulla bellezza di quattro CD. La maggior parte è occupata da sequenze video realizzate con attori professionisti e in modo molto professionale. Vi capiterà anche di riconoscere qualche attore che ha lavorato nella serie televisiva come comparsa. Tutto è stato predisposto per cercare di creare un film interattivo; se agirete in un determinato modo vedrete le facce degli attori reagire di

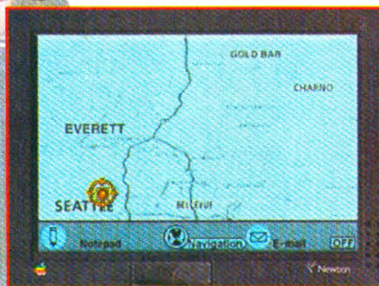


◀ Ecco uno dei primi posti dove potrete rifornire il vostro inventario. C'è di tutto, dal binocolo al visore notturno.

conseguenza, altrimenti vi potrà capitare di prendere strade diverse e/o addirittura di morire, lasciando la scena a una sequenza video con la vostra morte. Vi verrà data, alcune volte, la possibilità di dare due o tre risposte diverse a una domanda in base all'umore che volete che abbia il vostro personaggio principale in quel momento. Tutto ciò avrà delle ripercussioni in futuro sulle reazioni della gente.

LICENZA BEN SFRUTTATA?

Gli appassionati della famigerata serie non rimarranno delusi da questa trasposizione videoludica. Tutto ricorda la serie televisiva, dalla sigla iniziale alle impostazioni dei dialoghi, dai casi trattati agli attori originali. Quest'ultimi hanno fatto un buon lavoro di recitazione, dando credibilità a un prodotto che altrimenti sarebbe caduto nel ridicolo. L'interfaccia è un po' scomoda all'inizio, ma ci si fa l'abitudine dopo un po' che ci si gioca. Gli enigmi a volte sono un po' frustranti, ma solo perché bisogna fare molte domande e analizzare moltissimi oggetti. Probabilmente, chi si aspettava qualcosa alla Tomb Raider rimarrà profondamente deluso. Niente di tutto questo fa parte di X-Files. Su PC applicazioni del genere sono diffuse ormai da anni; sulla Play, a parte la serie di Broken Sword o Last Report, c'è da dire che il genere non è che abbia attecchito tanto. Sicuramente il target a cui la Play si riferisce è



▲ Con il vostro Notepad della Apple (ogni marchetta è puramente casuale) potrete controllare l'e-mail e viaggiare da un posto all'altro molto comodamente (meglio della Spezia!).

profondamente diverso dal quello del PC, e chi compra la scatola grigia della Sony generalmente preferisce giocare a qualcosa di più semplice e immediato. Il controllo è un po' impreciso e crea un aumento della temperatura corporea (leggi inc...tura), soprattutto quando si punta un oggetto un po' piccolo. Con il mouse in dotazione le cose vanno molto meglio: il cursore appare più preciso e veloce. Questo vi tornerà utile quando dovrete muovervi velocemente compiendo delle azioni dove il tempo di reazione è tutto. Il controllo analogico, invece, non sopperisce in maniera adeguata alla mancanza del mouse. Comunque, X –Files è un prodotto originale e ben fatto, che mi sento di consigliare di certo agli appassionati del genere che possono aggiungere tranquillamente cinque punti al voto finale. Gli altri rivolgano altrove i loro risparmi in qualcosa di più frenetico e meno cerebrale.



UN BEL TELEFILM...

Le sequenze video sono state girate dalla Fox, che ha svolto un ottimo lavoro. L'intera sequenza iniziale mostra Mulder e Scully mentre forzano l'entrata di un magazzino. Scoperti, cercano riparo ma è tardi. I cattivoni fanno fuoco e non resta alla coppia che rifugiarsi dietro ai cassoni. Toccherà a Craig Willmore scoprire cosa realmente sta succedendo.







◀ Ecco una tipica schermata di gioco. In pratica, il gameplay si riduce tutto a questo, una sequela di video, colloqui e scelte in punta di mouse. Non fatevi ingannare dall'ampio inventario, perché non cambierà di molto la tiritera del gioco.

Casa: **Eidos/Krisalis**
Genere: **Manageriale di calcio**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **15**
Compatibilità: **Nessuna**

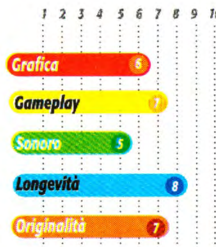
FA Manager

Planet Voto **77**

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Il miglior manageriale su PlayStation
- Serio e assolutamente attendibile
- Molti numeri

Contro
- Troppo 'dirigente' e poco 'uomo di campo'
- Interfaccia un po' ostica
- Vi occupa tutti e quindici i blocchi della memory card
- La lega inglese è meno interessante del campionato italiano



PROVA PLANET

La passione per il calcio è tale che non solo si tratta dello sport più simulato su PSX, ma soprattutto ha dato vita a molteplici titoli che riproducono con soprendente fedeltà ogni aspetto di questo sport. Come dire, attenzione alla Santità!



I giochi sportivi sono sempre stati presenti su tutte le console; sia il VCS dell'Atari che l'Intellivision di Mattel avevano la loro brava cartuccia con il soccer. Poi fu il turno del Commodore 64, che oltre a molti giochi di calcio (il migliore dei quali comunque è il primo, International Soccer) ospitò un gioco di calcio in cui non si prendeva la parte di un membro della squadra ma dell'allenatore: Football Manager. In questo geniale prodotto si sceglieva l'undici da mandare in campo ma l'incontro non poteva essere giocato e quindi deciso dall'abilità con il joystick. Una volta mandata in campo la squadra, i giochi erano praticamente fatti e non restava che assistere al match.

BETTEGA, GIRAUDO E MOGGI: NON SIETE NESSUNO

I giochi cosiddetti 'manageriali' a partire da Football Manager hanno assunto una discreta rilevanza all'interno del panorama dei prodotti per una piattaforma. Questo per via della loro tipicità che li fa essere, se non proprio un genere a sé, sicuramente un tipo di prodotti ben determinato all'interno della più ampia classificazione dei giochi sportivi. Presso gli appassionati hanno sempre riscosso molto successo per la particolarità del feeling che riuscivano a trasmettere: l'utente si sentiva davvero protagonista delle sorti della squadra gestita, molto di più di quanto avviene nei giochi arcade in cui si ha il controllo materiale degli undici in campo.

PERCHÈ PERCHÈ LA DOMENICA MI LASCI SEMPRE SOLA PER ANDARE A VEDERE LA PARTITA

Veniamo a questo FA Manager. Si tratta del quarto tentativo di portare su PlayStation un manageriale; le console sono piattaforme un po' atipiche per ospitare prodotti di questo tipo ed i primi tre (Player Manager e le due edizioni, '98 e '99, del Premier Manager di Gremlin) non sono giochi eccessissimi. Questo FA Manager si propone di diventare il migliore del quartetto e diciamo subito che ci riesce, ma più per demeriti della concorrenza che per meriti propri. Il limite di FA Manager risiede nella sua impostazione manageriale (ma non si tratta di un inganno perché il titolo è davvero chiarissimo) che lascia poco spazio alla pianificazione tattica della squadra in campo e l'aspetto predominante è quello dei numeri: stipendi, prezzi dei giocatori, premi partita ecc.

ORONZO CANA', L'ALLENATORE NEL PALLONE

La icona principale è quella che decreta la fine

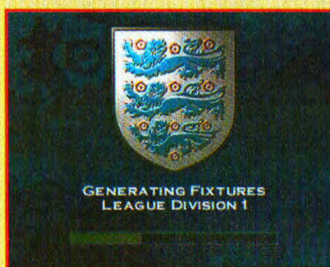


▲ Durante la stagione vi arriveranno richieste di trasferimenti o cessioni. Sta a voi valutare la migliore strategia per la squadra.

▼ Non solo Premier League, ma anche manager in divisioni inferiori, European League e UEFA League.

I PRO E I CONTRO DELLA LOCALIZZAZIONE NEL CAMPIONATO INGLESE

Il campionato simulato è quello inglese. Da una parte questo è sicuramente un difetto perché, giustamente, la Premier League non tira al popolo bue che preferisce il campionato italiota, in cui ritrovare il beniamino della sua squadra del cuore per alzargli lo stipendio.



Invece, lasciate che uno che conosce i manageriali vi dica una cosa: se da una parte giocare con il campionato italiano è sicuramente più tagliente, dall'altra è parecchio seccante vedere che la macchina ignora sia i valori che conosciamo perfettamente (l'Inter in serie B magari sarà la realizzazione di un sogno ma non è certo verosimile) sia le formazioni o i ruoli all'interno di una squadra (una volta Championship Manager decise che Paolo Maldini era un mediano e che la Lazio, allora in mano a Zeman, giocava palla lunga adottando il 5-4-1). Per tacer del fatto che il mercato spesso concede alcuni abomini tipo la cessione di Batistuta al Vicenza.

LE INFORMAZIONI SUI GIOCATORI

La prima voce è relativa al ruolo: Gol, Def, Mid e For indicano, rispettivamente, che l'elemento è un portiere, un difensore, un centrocampista oppure un attaccante. Poi incontriamo:
SPD indica la velocità
STM informa circa la resistenza
SHT ci dice la potenza al tiro
ACC mostra la precisione con i piedi
PAS illumina circa la bravura a passare la palla
TAK riguarda la capacità nel fermare un avversario.

Seguite gli incontri tramite questa schermata. La qualità delle immagini lascia a desiderare, ma per fortuna è possibile sveltire le operazioni tramite l'opportuna icona.

delle pianificazioni e quindi si passa alla partita vera e propria; si chiama **"Manager done"** e chiude le operazioni. Selezionata l'icona si passa alla sequenza di incontri e qui iniziano i primi problemi: vi sorbirete la (non lunga ma terribile come una tortura cinese) sequenza di risultati giocati dalle squadre del gioco, siano esse delle amichevoli oppure i turni eliminatori delle varie coppe. Potete poi selezionare la **"Team and Manager"** che vi porta alla sezione più importante del gioco. Ci sono poi le due icone (**"Transfer list"** e **"Loan list"**) relative alla lista dei giocatori sui mercati della compravendita oppure dei prestiti. Infine, controllate le due schermate (con **"Top players"** e **"Top scorers"**) relative alle prestazioni dei giocatori migliori e dei realizzatori più prolifici.

NINO NON AVER PAURA DI TIRARE UN CALCIO DI RIGORE

Non è possibile decidere la formazione e gli effettivi se non un attimo prima della partita, e quindi durante la settimana non vi sarà possibile sistemare i giocatori che avete sotto controllo. Non è possibile selezionare un allenamento specifico per un particolare giocatore e/o in un determinato segmento (forma, tiro, tattica, tackle).

Uno dei difetti più 'onerosi' di FA Manager: un salvataggio occupa un'intera memory card!

La lista dei trasferimenti è uno strumento indispensabile per far quadrare il bilancio.

Alcuni aspetti sono approfonditi in maniera esasperata (i contratti), mentre ad altri è dato un rilievo minore (la parte tattica) e inoltre non sono presenti quelle feature non indispensabili ma divertenti: per esempio, la serie per **Amiga** di **Ultimate Soccer Manager** ha una sezione molto completa riguardante la gestione dello stadio, con la possibilità di decidere gli sponsor, l'ampliamento delle impalcature, il prezzo dei biglietti e persino le strutture commerciali all'interno del complesso! Insomma, **FA Manager** è un onesto manageriale ma niente più, sconsigliato a chi gioca questi strategici da una vita ed è perfettamente in grado di cogliere i limiti dell'ultima fatica **Krisalis**.

LA TATTICA PREPARTITA

La sezione che permette di gestire l'undici non è molto approfondita. Scegliete la formazione tra le non poche disponibili, ma purtroppo non potete, per esempio, avanzare i laterali o arretrare un incontrista fin davanti alla difesa. Infine, potete selezionare gli effettivi da mandare in campo e le riserve da portare in panchina. Niente di più, purtroppo.

LA SCHERMATA 'TEAM & MANAGER INFORMATION'

La schermata principale; con le prime due icone si termina la giornata oppure si passa al quadro delle informazioni sulla lega già descritto nel testo principale. Con Triangolo scegliete una squadra (di default è impostata la vostra) e potete così utilizzare le icone "Player information" e "Performance" relative alla compagine evidenziata nel menu a tendina aperto, come detto, con Triangolo. Poi ci sono le sezioni "Bonus incentives" e "Increase overdraft" deputate all'aspetto economico, relativo ai premi partita e ai rapporti con la banca. L'icona "Job opportunities" illustra, come immaginabile, le squadre in cerca di un manager. La "Team coach" ci riporta un po' dentro un manageriale classico perché apre un nuovo menu dal quale accedete sia ai consigli degli osservatori in merito ai rinforzi per la squadra titolare ("Youth squad") e per la panchina ("Reserve squad") sia alla selezione dell'intensità degli allenamenti. Le ultime icone della sezione sono relative alle classifiche generali, a quelle dei marcatori, all'elenco dei giocatori indisponibili per infortunio o squalifica.

Casa: **Funsoft**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **nessuna**

V-Ball

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

69

Voce	Voto
Grafica	6
Gameplay	5
Sonoro	7
Longevità	5
Originalità	6

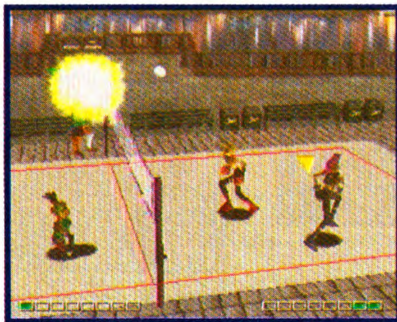
A favore:
- La colonna sonora contiene interessanti tracce, un incrocio fra la fusion, l'easy listening, il lounge e il jazz
- Qualche bel campo di gioco

Contro:
- Gameplay lento e scadente
- La grafica è datata
- La monotonia è in agguato appena aprite la confezione (spero noleggiata)

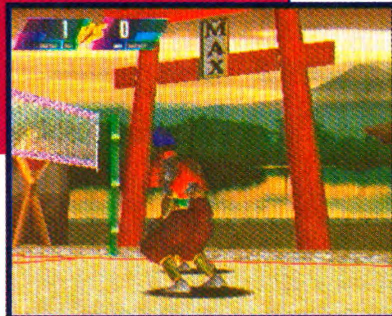
PROVA PLANET



...e visto che siamo in piena estate, pensavamo di farvi cosa gradita nell'avvertirvi cosa NON noleggiare o, peggio, comperare, per passare le afose giornate estive. Tempo fa mi giunse una lettera di una ragazza che mi chiedeva come inserirsi in un gruppo di videogiocatori accaniti di PlayStation. Alla poverina risultavano sgraditi i vari giochi che i suoi amici le proponevano, dicendo che aveva però una passione per i giochi di pallavolo, probabilmente provati in qualche vecchia sala giochi. Le consiglio questo **V-Ball**, non tanto per la sua qualità di videogioco ma piuttosto per la sua unicità. Nel senso che, a quanto mi risulta, questo sembra essere l'unico gioco di pallavolo per PlayStation sul mercato. A guardarlo bene, se ne può intuire il perché.



Alcuni tra gli unici spunti colorati (nel senso di divertenti) sono queste esplosioni dovute a bombe assai potenti, come se sotto rete ci fosse Luca 'Bazooka' Cantagalli!



Come potete vedere, la grafica è piuttosto scarsa. Sarà l'età... Toh, chi c'è! Ma è forse QUEL Max, il Punitore degli Errori (Ortografici) di Redazione?

LO SPORT È VELOCITÀ

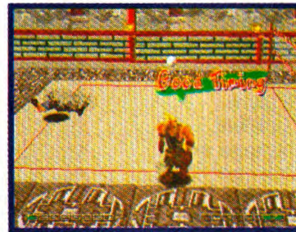
Al grido di questo motto constatiamo che in **V-Ball** la velocità non è tra le caratteristiche primarie; neanche secondarie, se è per questo. Infatti la prima cosa che balza all'occhio è che il movimento dei giocatori sul campo è piuttosto lento, cosa che in un gioco sportivo (a meno che non si parli del sollevamento pesi) è inammissibile. Avrete avuto tutti la possibilità di provare un calcio, un basket, un gioco sportivo da sala giochi o computer insomma, che vi risultava frustrante per quel senso di ineluttabilità che provavate cercando di raggiungere un palla con la velocità di un bradipo delle Lipari. Ammesso che alle Lipari ci siano bradipi. La cosa andava più o meno così: *"Ecco che ce la faccio! Eccoci! Sì, sto arrivandooo... ooops! Mancata, dannazione!"*. Dopo un paio di partite, ecco che passavate a un gioco di macchine. V-Ball si presenta così: un gioco facile, senza pretese, dotato di una grafica un po' scarsina che si dovrebbe sacrificare in cambio di un gameplay un po' dinamico. Invece tutte queste caratteristiche rispecchiano un mood alla pari, cioè senza spunti interessanti.

MA CHE GIOCATORI SONO MAI QUESTI!?

All'inizio del gioco vi verrà chiesto di scegliere il numero di giocatori e la loro intelligenza, ovvero se umani o computerizzati. Uno contro uno, uno contro il computer o il computer contro se stesso, in un inutile **watch mode**. Una volta stabilito questo parametro, si passa alla scelta delle coppie, in quanto si tratta di un gioco di **beach volley**; come ben sapete, infatti, sulla spiaggia si gioca in due contro due. Avete presente quei video americani dove muscolosi semidei, bronzei nella carnagione che sembrano scolpiti, sfidano atletiche topone in bikini microscopici che vedete solo in quei video perché non esistono? Ecco, quello sport lì. Come scelta avete coppie di persone che provengono dalle più disparate culture, etnie e nazioni. Per i dettagli vi rimando al box. Ora andate a leggervelo e poi tornate qui. [...] Fatto? Bene, ora avete un pallida idea di cosa vi aspetta. Determinati i vari parametri di gioco come il numero di punti necessari a vincere un set, i set necessari a vincere un match, i match necessari a vincere una patch, le patch necessarie a far girare **Sin** su un PC, potete iniziare. Servizio: si alza la palla e REGOLARMENTE la mancate, guardandola mentre si abbatte al suolo con l'inevitabilità con la quale una fetta di pane cade dalla parte imburrata. Servizio al computer: una cannonata da trecento all'ora che si abbatte con violenza inaudita nell'angolo del campo dove REGOLARMENTE non c'è anima viva. Uno a zero. Nuovo servizio del computer: ora siete pronti. Bordata, ma stavolta raggiungete la palla; il vostro compagno computerizzato va ad alzare e voi premete il pulsante per la schiacciata. Da qualunque parte del campo siate, colpirete REGOLARMENTE la palla, variando solo di poco il suo punto di impatto nella misura in cui siete lontani dalla rete. Se siete stati veloci, cosa che con questo gioco risulta piuttosto difficile, andrete a punto, altrimenti ribatteranno e sarà un scambio continuo fino a che qualcuno dei due sbaglia un tempo.



Disperazione del capellone dopo aver mancato clamorosamente un muro. Forse perché il muro non si riesce a fare, neanche a pregare San Lucchetta!



Nel caso di una tempistica ricezione, un fumetto vi informerà dell'accaduto.



Quando una schiacciata è andata a buon fine ed è stata particolarmente efficace, un replay ve la mostra in tutta la sua banalità.

È REGOLAARE!

Se vi domandate perché ho sottolineato più volte REGOLARMENTE è per evidenziare l'andamento del gioco, privo di picchi e del ben che minimo interesse o emozione. Intendiamoci, è lo specchio di quanta attenzione sia stata dedicata ai giochi di pallavolo, coin op compresi. Giochi che non hanno mai avuto troppo successo, almeno da noi; **V-Ball** non riesce a interessare per più di una partita o due. Disponibile a noleggio, vale giusto la pena di quel paio d'ore di gioco che servono per realizzare che non avete scelto il gioco giusto.



TIPI DA SPIAGGIA

Ecco una panoramica dei lottatori che avrete a disposizione per giocare. Vincendo un campionato, sbloccherete una coppia di giocatori fantasma che non aggiungono comunque spessore al gioco.



















DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

MULTIPLAYER:

NUOVA LINFA VITALE PER LA VOSTRA PLAYSTATION

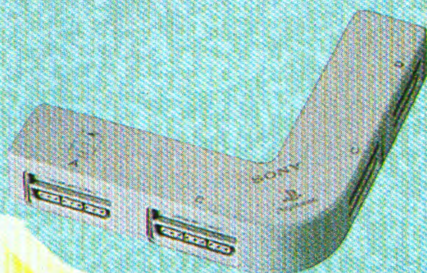
Un weekend con gli amici. O la 'siesta' pomeridiana prima di rituffarsi sotto l'ombrellone alla ricerca di giovani pulzelle. In entrambi i casi la soluzione è una: la Play, quattro amici (non al bar) e i giochi giusti. Parola d'ordine: MULTIPLAYER!



Siete in una stanza. Una qualsiasi: il salotto, la vostra stanza da letto... State giocando tranquillamente a Silent Hill (neanche troppo tranquillamente!), quando d'improvviso entra vostra sorella o vostro fratello o un vostro amico ed esclama: *"La PlayStation! Dai, fammi fare una partita anche a me!"*. Andate a spiegargli che a Silent Hill non possono giocare due persone! Allora, visto il martellamento psicologico al quale sarete sottoposti da quel momento in poi, salvate e cambiate gioco. *"A cosa ti piacerebbe giocare?"* dite con una punta neanche tanto velata di nervosismo. *"Ma... Non lo so... Ce l'hai il gioco del calcio? O della pallacanestro? O del tiro del ferro di cavallo? O del sollevamento del sacco di cemento?"* vi sentite rispondere. Allora, pazientemente, consultate il vostro archivio di giochi, che probabilmente sarà composto da un mosaico dalle strane forme sul pavimento con i cd fuori dalle proprie scatole o addirittura con i cd mischiati: che so, Resident Evil nella custodia di Poy Poy o Bust A Move in quella di Metal Gear Solid. Quale gioco scegliere?
Ecco che Planet PlayStation vi guida nella scelta dei giochi da portare in vacanza, dove sicuramente non sarete soli e dovrete quindi fare i conti con altri giocatori. Eccovi svelati tutti i misteri che avvolgono il multiplayer.

MULTITAP:

DIVERTIMENTO A EFFETTO BOOMERANG



Quando è comparso sul mercato, lasciò perplessi in molti. Nessuno ancora sapeva delle sue proprietà terapeutiche, per il giocatore e per la console stessa. Chi pensava che fosse un pad a sfioramento, chi che fosse un nuovo simulatore di boomerang da utilizzare sul televisore come si fa con il golf da ufficio, sparando la pallina su uno schermo di tela. Non vi dico i risultati... Ho visto altri farne un uso ancora più improprio, ma non starò certo a dilungarmi sulle conseguenze che ha dovuto subire. Sta di fatto che il multitap è questo device che permette di

SPEED FREAKS







È l'ultimo arrivato nella grande famiglia dei multiplayer, ma si candida a diventarne un campione incontrastato. Sviluppato dalla Manic Media sfruttando l'esperienza di lavoro accumulata con Superkarts l'anno scorso, Speed Freaks è commercializzato in una confezione speciale che comprende anche il multitap. Come dire: il re è arrivato in città, fate largo. Diciamo subito che Speed Freaks non è una simulazione di guida alla Gran Turismo, ma un eccellente arcade frenetico capace di far vivere in prima persona la velocità pura, immergendovi in una corsa senza esclusione di colpi, velocissima e senza pause, calandosi nella parte di personaggi buffi con i capelli tinti e la benda sull'occhio. E ognuno degli amici convenuti intorno alla preziosa scatola grigia potrà ritrovarsi in uno di questi simpatici 'pilotini'. I circuiti a disposizione sono molto semplici nel loro sviluppo, ma hanno nelle coloratissime sfumature, negli 'oggetti' di contorno (dai galeoni alle spiagge con tanto di belle ragazze), nei tantissimi bonus e power up il loro sale. E come ogni multiplayer che si rispetti, Speed Freaks non ha regole fisse: potete tagliare la strada ai vostri avversari, tamponarli prima di una curva per farli sbandare, stringerli contro i muri e addirittura spararglì addosso missili di ogni genere. Da segnalare anche la presenza di una lunga serie di scorciatoie nascoste, di passaggi segreti, di salti nel vuoto che possono farvi guadagnare posizioni su posizioni. Basta conoscere bene il circuito e i vostri amici avranno vita dura nel battervi. Passando ai personaggi, pardon ai piloti a disposizione, questi sono tra i più buffi apparsi su PSX e si differenziano principalmente per il loro peso: piloti e kart più pesanti sono molto lenti in accelerazione ma raggiungono velocità più alte, hanno più aderenza in curva, resistono meglio in caso di incidenti, colpi e altre scorrettezze di vario genere. Di contro, scegliendo un'accoppiata pilota/kart più leggera, si guadagnerà in maneggevolezza e si potranno sfruttare meglio le scorciatoie segrete. Certo che in caso di 'ciocco' potreste vedervela molto brutta.



CONSIGLIATO A: i più pazzerelli, con un cuore bambino e la passione per il kart purtroppo mai sfociata sul nero asfalto della pista.

SCONSIGLIATO A: a tutti i superappassionati della Play, a quelli che se non hanno mille modalità, mille difficoltà e mille lire in tasca non possono sedersi davanti alla Tv con il pad in mano.

MULTITAP VOTO: 8

utilizzare una delle due porte del controller per moltiplicarne quasi biblicamente le entrate, portandole a quattro. Questo permette di giocare nel numero prescelto che va da quattro a otto, ognuno con il suo joypad. Posto che ogni vostro amico dovrà portarsi il proprio, a meno che non abbiate rapinato un furgone carico di pad, ci sono alcuni giochi dove non si usano contemporaneamente, ma sono piuttosto noiosi, utilizzando un sistema a turni. Quello che ci interessa ora è analizzare quelli che offrono un certo tipo di competizione, che riesce a riunire sotto lo stesso tetto virtuale (o meglio, di fronte allo stesso schermo) un numero sempre maggiore di amici, contribuendo a un affiatamento sempre maggiore (o a una rapida escalation che porta direttamente alle mani!). Esistono molte marche di multitap, vendute a prezzi diversi; quelli che però ci sono sembrati più efficaci, in termini di qualità e resistenza, sono stati quello della Mad Catz, il primo, e ovviamente quello ufficiale Sony. Tuffiamoci di nuovo nel mondo del multiplayer: questa volta, però, con uno schermo solo. Con l'economia fatta sulle copie del gioco, sulle console e sui televisori, potrete ben comperarvi un multitap!







BLOODLINES

Ecco un altro di quei giochi di nuova generazione che hanno il merito di essere in qualche maniera originale. Bloodlines è l'incrocio tra un arcade e un picchiaduro. Arcade come? Non saprei, forse uno di quelli dove dovevi pitturare una porzione di terreno, dove devi fare prigioniero un cantone... Cose strane, insomma. Immaginatevi un'arena riccamente costruita, bellissima nella sua architettura in tema con l'ambiente: sulle montagne peruviane, monumenti Incas e Quetzacoatl; fascino orientale per le arene dell'estremo oriente; duro metallo per futuribili isole militarizzate. In questo teatro, due giocatori si contendono la vittoria. Come? Sparsi nell'arena ci sono dei coni luminosi; il primo giocatore che ne tocca uno, lo fa diventare del proprio colore, assumendo il comando. Per vincere deve colorare tutti gli altri coni, ma nel frattempo l'avversario lo bracca cercando di atterrarlo e prendere il comando. Riuscendoci, può andare a colorare i coni con il proprio colore, cercando di sfuggire all'avversario che si sarà rialzato e lo starà braccando furiosamente. In mezzo a questo marasma, trovano spazio speciali poteri dei giocatori, ogni lottatore con il proprio. Uno ha il super salto, uno ha una calamita/repulsore per avvicinare o allontanare l'avversario; un altro ha la super velocità e un altro ancora un potentissimo pugno che crea un piccolo sisma. Il tutto avviene in uno sfarzo di colori ed esplosioni, mentre i lottatori si inseguono zompettando per l'arena e raccogliendo power up come biglie (per far cadere l'avversario), missili, martelli a ricerca, mine e altre diavolerie.



Immaginatevi ora di poter fare tutto questo in quattro. Di poter correre da una parte all'altra dell'arena inseguendo i compagni di scuola che si sono scelti uno fra gli alter ego proposti dal gioco. Di poterli menare selvaggiamente, prendere il comando e deriderli. Già, perché mi sono dimenticato di una delle caratteristiche più importanti. Questo gioco è il gioco più sbruffone che potete trovare sulla PlayStation. Nel senso che c'è un pulsante vero e proprio (di default R1) che serve per insultare l'avversario. Non ci credete? Provate a premerlo e ne sentirete delle belle. Che poi è strano... Come al solito la traduzione del gioco dall'inglese all'italiano ha subito dei danni, passando nelle mani di gente che aveva poca voglia di lavorare, quel giorno. Però c'è da dire che si sono sbizzarriti sugli insulti: ve ne cito qualcuno giusto per darvi l'idea. *"Non hai scampo!"* e *"Non scherzare con me!"* ancora possono andare; più strambe cose come *"Mantenuto!"* e *"Questo per la mia gente!"*. Quello che ha lasciato tutti a bocca aperta (e qui vediamo se la censura opererà qualche taglio) sono stati un insulto di Maya, la peruviana, e di Alex, lo scozzese. Non so se si può scrivere sul giornale, ma visto che l'hanno inserito su un videogioco... La prima esordisce con un blando "Vai a farti fottere!", mentre il secondo grida un bel "Puttana!" con piglio deciso. Ma si possono dire queste cose in un videogioco?

Comunque sia, Bloodlines ha il pregio di essere originale, veloce, divertente e coinvolgente come molti giochi non erano da tempo. L'altra faccia della medaglia è rappresentata dai tempi di caricamento che definire eterni è un eufemismo. Non a caso lo sviluppatore è Radical Entertainment, gli stessi che hanno fatto un altro arazzo dei caricamenti, uno che proprio ci asciuga tra uno schermo e l'altro: X Games Pro Boarders. Bloodlines, però, non ha rivali: se riuscite a superare questo scoglio, il gioco vi entusiasmerà, ve lo assicuro. Il problema è trovare altri tre pazzi che giochino con voi. A Villa Bojungle c'è un torneo in atto che quattro loschi figuri hanno iniziato e che portano avanti da ormai molto tempo, a riprova della validità del gioco. Siccome è possibile digitare il nome di ogni giocatore, i quattro hanno deciso di usare degli pseudonimi irriconoscibili come: Gnuzz, Piscia, Rotto e Caprai. E se ve lo assicurano loro che il gioco è buono, potete metterci la bistecca, sul fuoco!



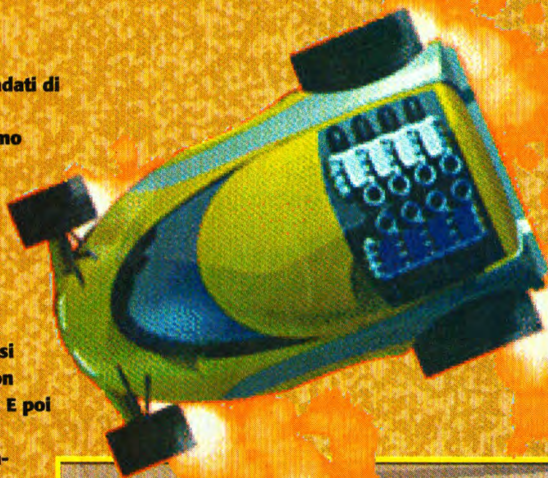
CONSIGLIATO A: i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, i quattro Evangelisti, i Fantastici Quattro, i Quattro Punti Cardinali.

SCONSIGLIATO A: i Tre Moschettieri, i Tre dell'Avemaria, i Tre Cuori in Affitto, a chiunque sia uno e trino.

MULTITAP VOTO: 8

MICROMACHINES V3

Ecco il vero eroe del multitap! Dalla Codemasters uno dei titoli più rimandati di ogni tempo al pari di Daikatana e Carmageddon. Quando però è uscito, e stiamo parlando del Marzo 1997, ha fatto vedere subito di che pasta era fatto. Subito mica tanto, visto che abbiamo dovuto aspettare che diventasse Platinum prima che cominciasse a vendere. Però è diventato subito uno dei must tra le confraternite di giocatori, prima tra tutte Villa Bojungles. Il perché di tanto successo? Intanto perché ci si può giocare da uno a cinque e da sei a 8, con due multitap e un adeguato numero di pad. E poi perché ci sono 32 macchinine che possono correre su 48 diversi tracciati ed è tutto dannatamente divertente. Avete presente le Micromachines vere e proprie? Quelle della Gig. Immaginate di vederle correre su percorsi proporzionalmente disegnati, nei posti più strambi che potete pensare. Vi elenco un po' di locazioni in modo da darvi un'idea: si corre sul tavolo della cucina in completo assetto da colazione: i corn flakes fanno da bordo pista mentre fette di pane, bricchi del latte e barattoli di marmellata sono gli ostacoli da aggirare. Sui tavoli da biliardo schizzerete attraverso i triangoli e precipiterete nelle buche. Sul tavolo del laboratorio di scienze farete lo slalom tra le provette e correrete sulle tavole periodiche, verrete risucchiati negli alambicchi e sarete sputati dalle serpentine. Sul bordo piscina correrete tra i cespugli e passerete accanto al cane di famiglia, mentre sui banchi di scuola userete i righelli come ponti tra un banco e l'altro. Queste sono solo alcune delle location dove sfiderete i vostri amici. Ma vi starete chiedendo come funziona in otto. Cosa c'è, uno split screen con otto microscopiche finestre? No! Il concetto mi ricorda molto un gioco di corse su Intellevision, il cui titolo ora mi sfugge. Succede che la visuale di Micromachines è praticamente dall'alto, un po' più inclinata di quella di GTA ma con una grafica molto migliore e con quel tocco di tridimensionalità che non guasta. Il primo tra i concorrenti che, incespicando negli ostacoli del percorso o volando giù da piani sopraelevati, finisce a bordo schermo, esplode. I rimanenti continuano a correre finché non ne rimangono solo due. Il primo dei due che distanzia l'altro tanto da fargli toccare l'altra estremità dello schermo (rimanendo cioè in testa, indipendentemente dall'inclinazione del percorso), vince un punto. Ripartono ora tutti insieme dal punto dell'ultima eliminazione e ricominciano a correre. Il primo che raggiunge il numero di punti stabilito, vince. Da notare che ogni volta che si esplode, si viene cioè eliminati per quel tratto di gara, si perde un punto, bilanciando così la situazione. Mentre in due questo processo è molto rapido, in cinque risulta piuttosto lento e macchinoso finire una gara. Per non parlare delle partite a otto (con due multitap)... Il problema è che risulterà difficile trovare un così alto numero di giocatori in grado di non essere più di intralcio che altro durante una partita. In due è una scheggia, in cinque è uno spasso, in otto comincia a diventare un po' pesante. Di bello c'è che si gioca tutti su uno schermo.

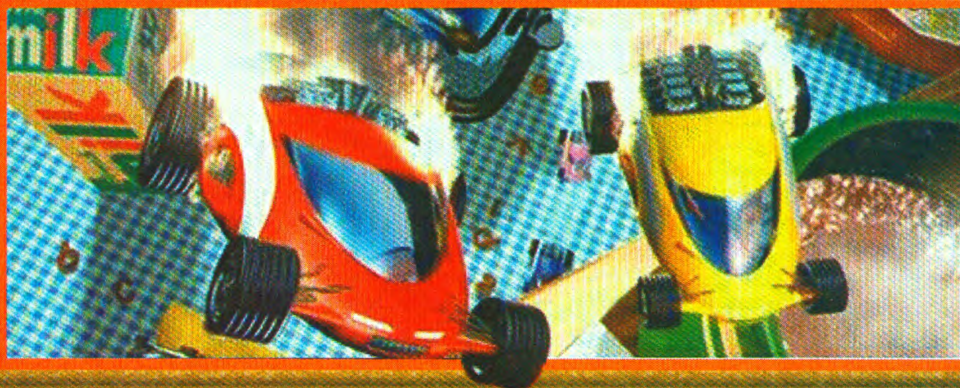












CONSIGLIATO A: i gruppi di allegroni, i fanatici delle Micromachines (ma ce ne sono?).
SCONSIGLIATO A: i miopi.
MULTITAP VOTO: 7

BLAST CHAMBER

Vecchiotto questo Blast Chamber, addirittura del Novembre 1996. Racconta di uno sport del futuro, esattamente del 2096, che definire curioso è poco. Lo sport in questione è attaccarsi una bomba addosso. Bello, eh? Per fare in modo che non esploda, dovete affrontare altri tre poveracci come voi in speciali camere stagne (blast chambers, appunto) e raccogliere dei cristalli che rallenteranno il countdown della bomba che avete addosso. Se questo vi sembra semplice, provate a farlo in una stanza che gira, con le pareti che diventano pavimenti e i pavimenti che diventano soffitti! A seconda di dove mettete i piedi, attivate un rapido movimento che ruota la camera tridimensionale, facendovi precipitare a volte più lontano, a volte più vicino al punto che vi eravate prefissi di raggiungere. In questo caos di giramenti, se collegate un multitap troverete i vostri tre amichetti del cuore impegnati in una caccia all'uomo nello spazio di pochi metri cubici. Blast Chamber è piuttosto noioso se giocato da soli, nonostante sia originale e abbia in qualche modo offerto spunto al grande Bloodlines. In effetti è sparito subito dalla circolazione, non riscuotendo il successo sperato. Ma eravamo nel 1996, l'inizio dell'era PlayStation, e probabilmente il pubblico non era pronto a una così subitanea innovazione, avendo ancora tonnellate di giochi ordinari da sfruttare. Comunque rimane il fatto che Blast Chamber si gioca in quattro su un solo schermo non diviso, quindi con le stesse impostazioni che ci sono nel gioco da singolo. Può piacere se approcciato con la giusta apertura mentale.





CONSIGLIATO A: chi non si vuole perdere neanche un titolo PlayStation; chi non soffre di mal di mare, gli architetti pazzi.

SCONSIGLIATO A: i deboli di stomaco, i claustrofobici, chi ha paura di legarsi una bomba addosso.

MULTITAP VOTO: 6

FIFA 99

È almeno per noi italiani, il gioco must, quello che trovate dappertutto. Il più venduto di tutti, non ci sono Lara o Logan che tengano. Ma si sa, noi italiani per il calcio faremmo di tutto... Questo FIFA è dotato di un multiplayer che va dai canonici due giocatori fino a cinque e da sei fino a otto (con due multitap). Naturale che abbia riscosso il successo che ha, con le sue 220 squadre e i dodici maggiori campionati del mondo: Belgio, Brasile, Inghilterra, Francia, Germania, Italia, Olanda, Portogallo, Scozia, Spagna, Svezia e USA. La modalità European Dream League vi consente di giocare con le venti squadre più forti d'Europa e in tutti gli stadi realmente esistenti. Potete giocare la Coppa dei Campioni, la Coppa UEFA e la Champion's League. E questo solo per le squadre di club. Ci sono 42 Nazionali che potete far giocare nella Coppa del Mondo, rivivendo momenti storici e magari facendo perdere la Francia nei quarti! Gli starebbe bene... Comunque sia, giocare in multitap significa prima fare a botte per decidere le squadre da fare (*"Io con lui contro te e quell'altro."*; *"No, io con l'altro e te contro di lui!"*, cose così), poi altra rissa per decidere le squadre da scegliere (*"Milan! No, Inter! Seee! Juve! No, Lazio!"* e via discorrendo). Ristabilito un equilibrio nella stanza, si passa al gioco vero e proprio. E cosa potrei dire che non è stato già detto? Il caro, buon vecchio giuoco del calcio, con i suoi passaggi filtranti, cross illuminanti, scatti brucianti e arbitri... beh, non fa rima ma sono sempre e comunque cornuti. Senza offesa, ma è la tradizione.







CONSIGLIATO A: chi, se non ai fanatici del calcio? Penso lo siate tutti, no?

SCONSIGLIATO A: me, che il calcio proprio non mi piace...

MULTITAP VOTO: 8

INTERNATIONAL
TRACK & FIELD

Risale al Giugno 1996 questo epigono del multiplayer. Quale miglior paragone dell'originale Track and Field versione coin op? O addirittura del mitico Hyper Olimpic? In questo gioco troverete tutte le competizioni olimpiche che avete imparato a conoscere da giovani prima sui videogiochi e poi in televisione. I 100 metri piani, i 110 a ostacoli, nuoto, lancio del martello, del giavellotto e del peso; salto in lungo, in alto, triplo e con l'asta. Quello che vi serve sono tre amici che vi seguano e le dita bene allenate. Perché International Track & Field è uno di quei giochi che mettono a dura prova il vostro joypad; infatti, dovrete premere come dei disperati a velocità forsennate, prima di vincere una gara. Ovviamente ci sono le competizioni che giocherete insieme (le gare di velocità) e quelle dove ogni singolo avrà il suo turno per far vedere di cosa è capace. Ai tempi si candidò come uno dei principi del multiplayer, soppiantato però da altri giochi più innovativi e interessanti. Rimane il fatto che è l'unico a potervi offrire brividi ormai dimenticati, da sala giochi di un passato che non ritorna ma che ha marchiato il presente in maniera indelebile. Come direbbe il mio amico Leo Ortolani, "Io sanno anche i pomodori: non si sfugge al passato!".



CONSIGLIATO A: chi fa di cognome De Coubertain, Lewis o Moses; chi pensa che l'importante è partecipare.

SCONSIGLIATO A: chi fa di cognome Costanzo o Ferrara, chi ha come motto *"L'importante è ritirare il premio"*.

MULTITAP VOTO: 7

NBA JAM EXTREME

Tra i giochi di basket presi in considerazione, cioè quelli che supportano il multitap, abbiamo scelto questo Extreme per l'approccio giovane e fresco con cui si avvicina al mondo del basket. Per dirla tutta, ci piacciono le oltre 30 schiacciate Extreme con le quali si può andare a punti, vere opere di atletica piuttosto che movenze da pallacanestro. Alcune addirittura impossibili, ma che diavolo, è un gioco! Ci sono oltre 170 giocatori reali che fanno parte dell'NBA, ognuno con le proprie statistiche. Ci sono 60 giocatori nascosti e squadre segrete da sbloccare, tutto con il supporto dei nuovi tasti Extreme che alzano il livello di gioco a vette... estreme! Qui il multitap permette di giocare fino in quattro, divisi come più aggrada; si tratta semplicemente di trovare il giusto equilibrio tra le squadre scelte e i giocatori. La misura è il segreto di tutte le cose. Per il resto, è solo un buon gioco di basket che potrete divertirvi a reinventare nella modalità multigiocatore. Anche se sono dell'avviso che recenti giochi più originali sfruttino molto meglio il multitap, ma se vi piace il basket...



CONSIGLIATO A: gli spilungoni di due metri che non sanno dove andare a giocare nei giorni di pioggia.

SCONSIGLIATO A: chi non impugna il joypad se sullo schermo non c'è uno con una pistola in mano.

MULTITAP VOTO: 6



NHL FACE OFF 98

Un bellissimo gioco di basket che sfrutta l'onda del grande NHL Faceoff 97, contenente tutte e 26 le squadre della Stanley Cup americana come pure tutti i giocatori. La grafica del gioco è una delle più belle che si siano viste tra i giochi sportivi degli ultimi tempi. I giocatori hanno ognuno le proprie caratteristiche e addirittura i loro colpi personali, quelli che li contraddistinguono dalla massa. Il multitap, o meglio I multitap, vi consentono di giocare fino in otto, divisi come più vi pare. Potete giocare una partita singola o il campionato americano 97/98 ; giocare in allenamento o addirittura iniziare direttamente i playoff. Il problema di Face Off 98 è che l'hockey non ha mai goduto di tanta fama da 'allenare' troppi giocatori virtuali nella stessa zona. Per giocare in multiplayer a Face Off 98 dovrete trovare un numero sufficiente di appassionati di hockey; vi consiglio di provare tra i vecchi ultras del Saima, poi Hockey Club Milano: l'Armata Piranesi. Si dà il caso che vi militasse anche il sottoscritto...



CONSIGLIATO A: chi ama gli sport maschi, i vecchi tifosi del glorioso Saima.

SCONSIGLIATO A: chi non ama gli sport violenti; chi non ha simpatia per il ghiaccio.

MULTITAP VOTO: 7



ROLLCAGE

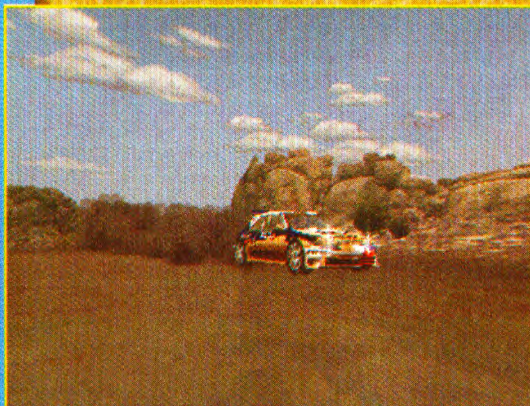



CROC


PLANET
PLAYSTATION


saphire

V RALLY 2



Fresco d'uscita, il seguito del grande V Rally della **Infogrames** promette di dare una svolta al mondo dei giochi di rally. Dotato di una grafica entusiasmante, vi mette alla guida di tutte e 17 le macchine del Campionato Mondiale di Rally 1998. In più vi offre la possibilità di sbloccare una decina di vecchie glorie del rally. Il multiplayer funziona con un vecchio sistema che risulta essere l'unica pecca del gioco: lo split screen in quattro. Se da un punto di vista lo schermo è veramente troppo piccolo per farsi apprezzare, dall'altro il gioco rallenta pochissimo, essendo dotato di un motore grafico eccezionale. Per le ridotte dimensioni dello schermo, è da escludere l'utilizzo della soggettiva, benché i più radicali non demorderanno. Personalmente ho avuto la possibilità di provarlo con uno dei programmatori che ha reso la sfida a quattro veramente interessante. Nonostante questo, però, il gioco rimane il massimo se giocato da soli, potendo godere così della bellissima grafica. Purtroppo i problemi che affliggono la programmazione della compatibilità link hanno minato seriamente uno dei titoli top di fine millennio. Che dire? Il gioco è strabiliante, un multitap spero di avervi convinto a comperarlo: provatelo! E poi fatemi sapere com'è guidare in un francobollo.

CONSIGLIATO A: chi ci vede bene, gli irriducibili dello split screen.

SCONSIGLIATO A: ancora una volta i miopi, i maniaci del link.

MULTITAP VOTO: 7

SPLIT SCREEN? NO, GRAZIE, HO APPENA MANGIATO



Perché tanto odio per lo split screen, vi starete chiedendo. Anche se non ve lo state chiedendo, ve lo dico lo stesso. Magari le mie considerazioni sono analoghe alle vostre; magari quello che dico potrebbe invece risultare come i vaneggiamenti di un folle che ha mangiato troppa peperonata. Comunque sia, lo split screen rimane il metodo multiplayer più diffuso in ambito PlayStation, ovviamente se si escludono i picchiaduro che non fanno testo in questa sede. Lo split screen è utilizzato per i giochi sportivi, soprattutto (se non solamente) per quelli di corse. Sicuramente avrete avuto modo di giocare in split screen almeno una volta e avrete avuto modo di sperimentare quella fastidiossima sensazione di smarrimento che comincia con: *"Ma io sono sopra o sotto?"*. Quando ancora il dubbio non è chiarito, si accende lo start ed entrambi i giocatori partono a velocità folle senza capire fino a fine partita quale delle due auto stavano guidando. A parte questi piccoli problemi (il controller 1 è deputato alla guida del veicolo che sta sopra o a destra; il 2 da quell'altra parte!), il senso di smarrimento vero e proprio lo provate quando vi va insieme la vista dopo solo qualche minuto di gioco: non riuscite più a capire veramente dove siete perché sarete distratti da tanti fattori, primo fra tutti l'inamovibile e recondito bisogno di controllare a che punto è l'avversario, perdendo la concentrazione per un fatale istante. Non capirete più da che parte state andando, la morfologia della pista svanirà dal piano cerebrale dove l'avevate memorizzata, andrete a sbattere da tutte le parti e vi cresceranno i peli sulle mani, oltre a perdere i capelli. Il risultato è che vince chi riesce a rimanere più concentrato. Il fatto è che lo split-screen, sia verticale che orizzontale, riduce lo schermo della metà, rendendo tutto troppo piccolo per riuscire a capirci qualcosa. Avete giocato fino a ieri su uno schermo grande un tot, con i vostri punti di riferimento e la testa che oramai ha memorizzato certi schemi: trovarsi da un momento all'altro di fronte a uno schermo con le proporzioni sballate vi spiazza sicuramente. Senza contare che non tutti hanno la possibilità di giocare su televisori da 50 pollici che, in qualche modo, alleviano le pene dello split screen. Da una recente statistica, la grandezza media dei televisori utilizzati dai giocatori va dai 19 ai 27 pollici, grandezze sempre troppo esigue per riuscire a giocare bene. Come nota finale, sveliamo un arcano di cui mi ha parlato personalmente uno dei programmatori di Carmageddon, a proposito dell'esiguo numero di giochi collegabili in link. Il fatto è molto più semplice di quanto pensiate: è molto difficoltoso e laborioso il lavoro che c'è dietro la programmazione di un gioco linkabile e i programmatori preferiscono concentrare gli sforzi sul gioco stesso. Tanto più che i problemi economici che possono creare le linkate (bisogna avere due giochi!!!! Lo capite o no?!) non rendono quanto dovrebbero, data la bassa richiesta di questa modalità. Grazie tante!



LINK, QUESTO SOTTOVA

Avrete sicuramente letto più volte le mie (e di altri, anche) proteste per la mancanza dell'opzione link in molti giochi, soprattutto sportivi, sopperita con l'utilizzo dell'odiatissimo split screen. Il perché di questa idiosincrasia lo potrete leggere nel box apposito. Qui ci occupiamo della più formidabile idea che è venuta in mente a quei diavoli di giapponesi per implementare le funzioni di gioco della Dea Grigia, il link mode. Penso che tutti sappiate di che cosa si tratta e spero che almeno una volta abbiate avuto la possibilità di giocare con un amico a qualche gioco che sfruttava questa capacità. A beneficio dei poveri di spirito (e di televisore) che però hanno ancora le idee confuse, darò una breve descrizione di questo paradiso videoludico. Per 'link mode' si intende la possibilità di collegare DUE PlayStation insieme tramite il celebre cavo link, un cavo grigio che si collega alla porta situata alla sinistra di quella dove normalmente collegate il cavo per vedere la PlayStation sul televisore; non quella grande, dotata di un coperchio! E neanche quella con i due spuntoni: quella è la presa di corrente! Se volete potete provare a infilare



lì il cavo link, ma assicuratevi di aver chiamato un'ambulanza prima. Collegate le due PlayStation vi domanderete: *"E adesso? Cosa faccio, accendo il televisore e vedo due schermi?"*. No, cari ragazzi; non dovrete fare altro che collegare un televisore a ogni PlayStation (se non ho fatto male i conti, dovremmo arrivare a DUE televisori) e inserire un gioco che supporti questa modalità. Lo scopo è presto chiarito: ogni giocatore vedrà la partita sul suo schermo, interagendo con il computer e con

COMMAND & CONQUER:
RED ALERT



Sicuramente il miglior gioco di strategia in tempo reale per PlayStation. L'arrivo del nuovo **Retaliation** non ha fatto altro che consolidare il valore di questa serie. Il concetto di base è quello di raccogliere risorse, gestirle e usarle per costruire mezzi e addestrare uomini per vincere contro l'avversario, il tutto in tempo reale. Lo spessore strategico della serie di **Command & Conquer** è fuori discussione, come pure la sua valenza ludica che raggiunge l'apice nel multiplayer. Insieme a **Wipeout 2097** è **IL** gioco che dovete provare in link,



perché non è ancora stato programmato niente di così emozionante da giocare contro un avversario umano su PlayStation. Tra l'altro, **Red Alert** è l'unico gioco, a quanto mi risulta, che non necessita di una seconda copia per giocare in link. Come? E' presto detto: il gioco si compone di due cd, e basta usarne uno a testa per poter giocare in uno degli scenari messi a disposizione nella modalità **Skirmish**. Quello che vi servirà per giocare decentemente saranno però due mouse per PlayStation con rispettivi tappetini, oltre al gioco, due PlayStation e due televisori. A questo proposito, dovete fare in modo che questi siano posizionati in modo che i giocatori non possano vedere lo schermo avversario. Se nelle corse questo è ininfluente, nel caso di uno strategico è vitale che nessuno dei due conosca l'ubicazione della base avversaria, la quantità di danaro che possiede il nemico né quello che sta facendo. Due televisori, girati di spalle, l'uno contro l'altro, sono l'ideale. Se non possedete i mouse per la PlayStation, vanno bene anche i joypad, ma sappiate che perderete metà del divertimento e probabilmente non vorrete più giocarci dopo la prima partita: purtroppo, per questo genere di giochi, il topo è fondamentale. Da notare che sarebbe utile possedere anche due paia di cuffie: il computer fornisce messaggi in continuazione a proposito dello stato attuale delle finanze, sulla preparazione di uomini e mezzi e altre importanti informazioni che è bene che il nemico non conosca. Ricordo diverse partite fatte contro il mitico Claudio 'Victoria' (che di vittorioso non aveva nulla, visto che ha sempre preso palate dal sottoscritto) dove echeggiava in continuazione "Insufficent Founds", la voce computerizzata che informava della mancanza di fondi per poter proseguire con la costruzione di armi: "Spendaccione!" era il commento che eravamo soliti usare. Questo vi dà la misura di come siano importanti le cuffie o, comunque, un volume abbastanza basso da non poter essere uditi dall'avversario. Purtroppo, vista la mancanza di cavi link lunghi venti/trenta metri, non è possibile giocare in stanze separate. Se però dovete dare una priorità, datela al mouse.

Le strategie da usare sono molteplici e variano ogni volta in funzione del terreno di gioco, del posizionamento sulla mappa e dell'avversario. Se avete sempre giocato contro il computer, lo scontro con un nemico umano vi farà apparire il gioco sotto una luce diversa: in pratica una rinascita, vi sembrerà di possedere un gioco nuovo! E che sballo durante gli scontri di massa! Emergerà CHIARAMENTE chi tra i due possiede la mente di uno stratega e chi quella di un pastore, un pecoraro! Come ultimo consiglio, a parte quello ovvio di giocare assolutamente in link a questo titolo, mi piacerebbe che scriveste alla rubrica della posta dicendomi, se avete seguito i consigli che avete letto, cosa ne pensate. Tra l'altro, potete anche scrivere qualche lettera indirizzata ad Alfredo Delmonaco, recensore di provata fama che avrete senz'altro imparato a conoscere, chiedendogli qualcosa a proposito delle partite a Red Alert che ha giocato contro di me in passato. Ancora ne porta i segni addosso, poverino...

CONSIGLIATO A: chi ama la strategia, chi ha tempo per giocare (una partita può durare dai 45 minuti alle tre ore!), chi si deve prendere qualche rivincita perché nei picchiaduro o nelle corse prende sempre bastonate sulle gengive e magari si può rifare con la strategia.

SCONSIGLIATO A: chi non ha il mouse per la PlayStation, chi ama i giochi lampo, chi "... non ho voglia di stare lì a contare i soldi, costruire carri armati! Che stress! Perché non metti un gioco di corse?"

LINK VOTO: 9

LUTATO SCONOSCIUTO

l'avversario umano. In che modo, dipende dal gioco; immaginate un gioco di corse dove gareggiate contro il solito numero di avversari, tutti dotati di AI (Artificial Intelligence), tra i quali ce n'è uno che è dotato di **NS** (Natural Stupidity), cioè il vostro amico. A dirlo può sembrare normale, ma vi assicuro che una partita in link mode è una delle esperienze più rivitalizzanti per la vostra PlayStation, per una giornata che si va appiattendo sempre più, per la vostra relazione sentimentale e per il vostro forno (!?). Mi rendo conto che le 'richieste di sistema' di questa modalità non sono affatto semplici né economiche da soddisfare.

Posto che abbiate già l'avversario umano, questo deve possedere anche lui una PlayStation e deve essere disposto a muoverla fino al loco prestabilito; lo stesso discorso vale per voi, se siete voi i fortunati sorteggiati che devono giocare in trasferta. Oltre a due copie del gioco al quale volete sfidarvi (e mi rendo conto che questo sia il paletto più grande da superare, visti i prezzi dei giochi), dovrete possedere due televisori e fare in modo che siano vicini abbastanza da permet-
tere tutti i vari collegamenti tra console e televisori. Paradossalmente, è più facile trovare due televisori nella stessa casa, o comunque reperirli, piuttosto che due giochi!

Tralasciamo le considerazioni filosofiche e tuffiamoci nel mondo fatato del **link mode**: di seguito, troverete una seleçao dei migliori giochi che utilizzano il link mode. Non sono gli unici, badate bene; qui troverete solo quelli che, a mio avviso, vale la pena di prendere in considerazione per una 'linkata'. Considerazioni dell'ultimo minuto: se volete giocare in link e vi manca la seconda copia del gioco, potreste noleggiarla. Se volete giocare in link e vi mancano ENTRAMBE le copie del gioco, potreste noleggiarle tutte e due. Buon divertimento e attenti ai fili elettrici quando fate i collegamenti, mi raccomando!

WIPEOUT 2097

Il più grande gioco di corse per PlayStation! L'ho sempre detto e lo ribadisco. Non voglio innescare nessun'altra polemica, ma a me piace di più che GT... Si tratta di un gioco di corse su navicelle che viaggiano su un cuscino elettromagnetico, rimanendo quindi sospese a un paio di metri d'altezza. Ma lo conoscete tutti, no? Ancora meglio conoscerete la fantastica colonna sonora, azzeccatissima per il tipo di gioco e per tutta l'iconografia che gli sta intorno. Le piste sono futuristiche e futuribili nell'ambientazione e nell'architettura; le navicelle (Auricom for ever!) hanno un design da urlo e viaggiano a velocità orribili; le armi sono quanto di meglio si possa trovare su una pista di gara e il gameplay... beh, non penso che ci sia nulla da dire: il top! Ricordo ancora le prime linkate nei periodi di Pasqua a Villa Seccafieno... Due grandi televisori, due console, tanto vino e visuale in soggettiva: viaggi così non ve li offre neanche l'Alpitour! E tutto questo nonostante le ridotte modalità di gioco: arcade e head to head. In pratica, si può correre su un circuito in dodici tra cui i due concorrenti umani, oppure si può fare una gara in due, un testa a testa, appunto. A mio avviso, la modalità arcade è la migliore, visto che la presenza di altri corridori rende il tutto più spettacolare e vario; in effetti, la





gara testa a testa rimane bilanciata e piacevole da giocare (ma anche solo da guardare) solo se i due corridori sono perfettamente equilibrati e mantengono un contatto visivo. Se uno dei due è solo un po' più forte, potrebbe prendere il largo e correre praticamente da solo; con altri dieci corridori in pista, la strategia da applicare rende il tutto molto più godibile. A video, l'avversario umano viene identificato con una grande freccia che aiuta a distinguerlo tra le altre navicelle: in questo modo potrete sempre sapere chi è il vostro amico/nemico in mezzo al gruppo. Ma la cosa è ancora più sottile, in quanto potrebbe interessarvi poterlo identificare per concentrare su di lui un accanito fuoco mirato alla sua eliminazione fisica dal terreno di gioco. Vi domanderete: *"Ma se lo elimino, dov'è il gusto del link!?"* Ah ah ah! Avete presente lo sguardo che può dipingersi sul suo viso quando vede la sua navicella andare in fumo e sentire la grandiosa voce computerizzata proferire le fatidiche parole *"Contender Eliminated"*? Ecco, quello è il vero gusto del multiplayer in Wipeout; la consapevolezza del vostro 'amico' che non è stato il computer a buttarlo fuori, ma voi. Sì, lo so, è perverso, sadico quanto volete, ma il gusto della competizione è proprio quello! Tra l'altro, pochi sanno che Wipeout 2097 è compatibile con il NegCon, il pad della Namco che ruota su se stesso e offre nuovi orizzonti di precisione ai maniaci dei racing games. Questo suggerisce anche che potete usare qualche altro device per giocare a Wipeout: ovviamente, parlo di un volante. Io per primo mi sono sempre dichiarato contro i volanti in generale, e in particolare contro qualsiasi cosa di diverso da un pad proprio per Wipeout 2097; ho avuto però occasione di provarne uno proprio ultimamente (ne potete leggere sul Planet Hardware di questo numero) e devo dire che, dopo qualche giro di adattamento, questo è risultato incredibilmente preciso e utile. Di norma, quando si usa un volante dopo aver esasperato il gioco con il pad a lungo, i tempi sui giri aumentano notevolmente. Questa volta, invece, siamo riusciti a limare ulteriormente qualche secondo: leggete la recensione dell'hardware per saperne di più. Qualunque cosa usiate per giocare, comunque, il link di Wipeout è comparabile solo a quello di Red Alert: il massimo del multiplayer su PSX. Garantito.

CONSIGLIATO A: gli amanti dell'altissima velocità, chi ha provato tutti i giochi di guida e cerca nuove emozioni, chi piace la tecno e le ambientazioni futuristiche alla Blade Runner.

SCONSIGLIATO A: i deboli di stomaco, gli amanti di Broken Sword (tanto per dire un'avventura punta e clicca), le anime fragili, i deboli di cuore.

LINK VOTO: 9

DESCENT 2

Successore del primo Descent, convertito dall'innovativa versione per pc, Descent 2 si presenta come uno sparatutto. E da tale si comporta in link: furiosi deathmatch nei cunicoli delle miniere sotterranee di Marte! Immaginate di avere un labirinto tutto per voi dove andare in caccia del vostro miglior amico/peggior nemico su una piccola astronave dotata di un armamento che un Metal Gear Rex se lo sogna! Tra l'altro, il gioco supporta il joystick analogico della Sony, sistema d'arma direi quasi indispensabile per un gioco del genere. Sparacchiare in giro con una cloche in mano è una sensazione che dovreste provare... Ovviamente, i limiti del gioco sono proporzionali alla quantità di avversari contro cui potete scontrarvi e, ovviamente, al loro valore. Infatti, se giocate sempre contro lo stesso avversario, potrete ricadere in uno dei seguenti casi:

A) Arrivate presto alla noia, giocandoci sempre meno finché un giorno non vi ricorderete più dove l'avete messo;

B) Arrivate presto alle mani, utilizzando il joypad come mai avevate pensato prima;



C) Si instaurerà un clima di competizione tale che giocherete solo a questo gioco ogni volta che accenderete la PlayStation, lasciando addirittura il disco in sosta permanente all'interno della console. Imparerete le tattiche del vostro amico/nemico con una precisione tale da sembrare uguali a lui anche agli occhi di sua madre.

Io vi auguro vivamente di poter precipitare in quest'ultima spirale.

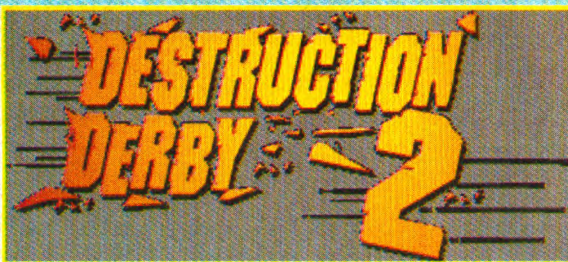
CONSIGLIATO A: i fans dell'Uomo Talpa, nemico giurato dell'Uomo Ragno, tutti quelli che devono regolare i conti con qualcuno in stile western e lo vogliono fare senza spargimenti di sangue.

SCONSIGLIATO A: i claustrofobici, i pacifisti, i minatori.

LINK VOTO: 8

DESTRUCTION DERBY 2

È incredibile notare come anche giochi di vecchia data riescano a tenere testa ai giovani nuovi arrivati. Wipeout (sia il 2097 che il primo) tengono facilmente testa a un qualsivoglia gioco di guida, vecchio e nuovo. Tekken regna sovrano tra i picchiaduro, merito anche di successivi upgrade. E che dire di Micromachines V3, re incontrastato del multitap? Non fa differenza Destruction Derby 2, datato gennaio 1997, gioco principe delle stunt cars, primo fra tutti a utilizzare replay di una certa caratura e che trova in Driver il suo degno successore. Già, forse perché gli sviluppatori sono gli stessi (Reflections)... Ora, immaginate una gara di stunt cars all'americana dove, tra i partecipanti, si mischia il vostro vicino di casa: voi sul vostro televisore, lui su quello accanto. Vi tornano in mente la radio a palla tutte le notti, i rumori osceni che provengono dal suo bagno che è proprio attaccato alla vostra cucina, ma soprattutto alla sua macchina che si frega sempre il posto migliore sotto casa! Ecco che, accesa la console, vi si profila lo squallido profilo del suo automezzo: tre, due, uno, VIA! E accelerate come mai avete fatto prima su un videogioco, puntando quell'unica macchina che sapete voi. Non importa su quante altre dovrete passare per arrivare a lui, ma sapete che ce la dovete fare. Impietoso, il display segna che le vostre parti vitali (della macchina, ovviamente) sono andate a farsi un giro per prati; ce la dovete fare. Un botto, uno speronamento, un tamponamento ed eccolo lì, di fronte a voi. Date manetta e... curiosi? Beh, Destruction Derby 2 è ancora in giro a prezzo Platinum; qualche amico della old school ne avrà ancora una copia. Unite le forze e prendete in seria considerazione di comprare un cavo link.







CONSIGLIATO A: i parcheggiatori, chi ha subito uno sgarro autostradale, chi ama i rumori molesti.

SCONSIGLIATO A: chi ha appena acquistato la macchina; chi ha appena avuto un incidente; chi ha giocato a Carmageddon e vorrebbe lo stesso sangue.

LINK VOTO: 8

COOL BOARDERS 2

Nonostante la grafica non sia bellissima, anche alla luce di quanto è stato fatto con Cool Boarders 3 e X Games Pro Boarders, Cool Boarders 2 rimane un bellissimo gioco di snowboard che ha la sua caratteristica principale nella difficoltà di gioco. Centinaia di trick da eseguire con altrettante combinazioni di tasti da premere, personaggi segreti e circuiti mozzafiato. Insomma, un gran bel gioco. E che gioco sportivo sarebbe senza una sana competizione? Sfidate gli amici nelle specialità classiche di questo sport: freestyle, half pipe e il bellissimo big air master trick, una lunghissima discesa con numerosissimi salti dove eseguire i trick



sotto indicazione del computer. Questa specialità in particolare è utile per imparare i nomi dei trick. La modalità link permette di gareggiare nelle discipline di velocità contro avversari computerizzati e uno umano. Tenendo conto che Cool Boarders 2 è ancora uno tra i migliori giochi di snowboard in circolazione, ci sentiamo di consigliarvelo alla grande.

CONSIGLIATO A: tutti gli sgrëber (aka snowboarders nello slang di Villa Bojungles), chi vuole imparare i nomi di tutti i trick.

SCONSIGLIATO A: gli sciatori!

LINK VOTO: 7

RIDGE RACER REVOLUTION

Secondo nato della famiglia Ridge Racer, Revolution (così chiamato dagli amici) è un gioco di corsa arcade puro, privo di qualsiasi violenza non automobilistica e basato solo e unicamente sulla competizione automobilistica. Dovete solamente correre in macchina, l'uno contro l'altro, su circuiti cittadini relativamente ben disegnati. Relativamente perché il gioco è del Maggio 1996, ma è uno di quei titoli duri a morire. Ancora non ci spieghiamo perché il suo successore, il bellissimo Rage Racer, non era dotato di capacità link... Ma torniamo a questo Revolution, dove le uniche violenze ammesse sono delle sane sportellate. Guardando a tutto il sangue che scorre in media sulla PlayStation negli ultimi tempi, fanno quasi tenerezza... Comunque, sane gare non ce le toglie nessuno. Anche se mi rendo conto che l'età del gioco comincia a farsi sentire, almeno a vedere della salute che godono i giochi di guida attuali. Purtroppo Revolution ha fatto il suo tempo, ma se siete in cerca di una normale linkata a sfondo automobilistico, il gioco ha ancora qualche asso nella manica.

CONSIGLIATO A: gli archeologi dei videogiochi, i nostalgici, gli sportivoni, gli anti-Carmageddon.

SCONSIGLIATO A: i viziati da Ridge Racer Type 4, Need for Speed: Road Challenge, Gran Turismo, V Rally 2....

LINK VOTO: 6







FORMULA 1

Datato 1996, signori! La vecchia guardia ancora ruggisce! E' passato tanto tempo e sono passati tanti aggiornamenti, alcuni buoni, altri osceni. E' sempre il circo della Formula 1 che gira e che gira, con i suoi piloti, le sue macchina da sogno (e da 350 km all'ora!) e le sue storiche piste. Questa versione contiene le 13 squadre con i 35 piloti dell'anno del Signore 1995. Potrete correre secondo le regole del massimo campionato automobilistico sui diciassette circuiti ufficiali di quell'anno. Sulla griglia di partenza potrete scorgere il vostro compagno di banco, che magari ha anche scelto una scuderia che proprio vi sta qua! Niente sportellate, questa volta! Niente laser, niente palle di fuoco, niente morti. Niente di niente, solo la corsa. In questo lo possiamo paragonare a Ridge Racer Revolution, ma volete mettere il fascino? Purtroppo, a parte le gare sui circuiti e i testa a testa, il gioco non offre molte altre possibilità, rischiando di farvelo dimenticare sul polveroso scaffale dove guardate sempre di meno...

CONSIGLIATO A: i patiti che la domenica si mettono sul divano e fanno il tifo per la Ferrari; gli stufi di Destruction Derby 2.

SCONSIGLIATO A: i pirati della strada, i bucanieri della tangenziale, i corsari dei caselli, i predatori dell'Autogrill Perduto (Rustichella Olè!).

LINK VOTO: 7



DUKE NUKEM



L'eroe dei tre mondi, il paladino delle spogliarelliste, l'incubo degli alieni di tutte le galassie, da ET a quelli di Incontri Ravvicinati Eccetera Eccetera. Sua maestà, il **Duca**! Una trentina di livelli dove crivellarvi come dei mafiosi, dove tendere trappole con le famigerate pipe bomb e le mine da muro! Rincorretevi per la moderna Los Angeles o i meandri della base aliena. Dalle scarpate con anfibio al raggio congelante, non risparmiate il vostro compagno di squadra del calcetto pomeridiano: blastatelo e ridete della sua carcassa fumante. Jet Pack, pistole, fucili a canne mozze e mitragliatori in un'orgia di proiettili. **Deathmatch** all'ultimo sangue con un protagonista d'eccezione, il più muscoloso, superdotato, ubriacone e donnaiolo che potete trovare tra gli eroi della PlayStation! Ho anche sentito dire che sta cercando **Crash Bandicoot** per spiegargli cosa fare di quelle mele! Riuscirete a trovare avversari abbastanza in gamba da tenere vivo l'interesse per il gioco abbastanza a lungo? Crediamo che il Duca abbia i numeri per farcela.

CONSIGLIATO A: gli appassionati di Silvester, Arnold, Bruce & co.

SCONSIGLIATO A: pacifisti della domenica, patiti del 'politically correct' e dei giochi 'di testa' dove prima di cliccare passa una mezz'oretta buona.

LINK VOTO: 7

DODGEM ARENA

Benché QUALCUNO si ostini a dire che non è un bel gioco e che sia copiato da un fantomatico **Sports Arena**, **Dodgem** è uno dei giochi più originali e innovativi di questi ultimi anni. Nonostante la sua tenera età, alla sua nascita i raggi del vostro sole giallo devono avergli conferito dei superpoteri che lo hanno reso linkabile. Immaginate un incrocio tra **Wipeout 2097** e **Riot** (o se preferite il rollerball in generale): il risultato è esattamente **Dodgem Arena**, dove pilotate una piccola navicella simile a quelle di Wipeout in un'arena dove altre tre navicelle cercano di impossessarsi di un dischetto simile a quelli dell'hockey per spararlo in un canestro mobile che gira intorno all'arena. Per 'dissuadere' gli avversari, avrete delle armi che potete trovare sparse in giro: mitragliatori laser, missili a ricerca, potenziatori, calamite per attirare i dischetti e altre diavolerie del genere. Benché la meccanica di gioco non sia così semplice da capire, ripetute applicazioni del prodotto riusciranno a farvelo piacere. Il sistema di gioco accattivante (prima quattro dischetti, poi tre, poi due e poi uno solo, in quattro manches successive) innesca un meccanismo che lo rende piuttosto longevo già da solo. I numerosi multiplayer mode aumentano ancora questa caratteristica: due o quattro giocatori in split screen o in link successivamente divisibili in partite tutti contro tutti o a squadre miste, umani contro il computer o umani contro umani. Bellissimo, alla faccia dei detrattori.



CONSIGLIATO A: chi cerca qualcosa di nuovo, chi si è stufato di girare come un matto a **Wipeout** ma gli piace tantissimo l'ambientazione.

SCONSIGLIATO A: i refrattari alle novità, i pigri all'apprendimento, i pigri in generale, Agnus.

LINK VOTO: 8

FINAL DOOM

Ecco il re del multiplayer su pc, colui dal quale tutto deriva e che mai è stato dimenticato. Il principio sul quale tutto si fonda e dal quale tutto proviene, l'unico e incontrastato signore dei deathmatch. L'intasatore della rete (www.connettitipiùveloce.dann): **Doom**. In questa veste, dotata di nuovi livelli rispetto al suo predecessore, l'Originale e Immortale, non ha molto da dire che già non sia stato detto. Se cercate emozioni di vecchi stampo, che sanno di stantio ma di cui non potete fare a meno, **Final Doom** è per voi. Se vi ricorda quando eravate piccoli, se cercate di commuovervi facendo andare in pezzi il vostro collega d'ufficio usando un BFG 9700, Final Doom è qui e non si è mai spostato dal suo trono. Tra l'altro è anche in versione Platinum, quindi l'acquisto 'da collezione' potrebbe anche starci dentro. E se non sapete, se siete indecisi, esistono sempre i noleggi. Una volta tanto potreste farlo, così, per dire che *"... anch'io ci ho giocato"*, barando ovviamente sull'età.

CONSIGLIATO A: chi ne ha sempre sentito parlare e non l'ha mai provato, chi ne ha sempre parlato ma neanche lui l'ha mai provato, chi lo ha sempre giocato ma con lui non ha mai linkato.

SCONSIGLIATO A: i giocatori di **Bust a Move**, **Poy Poy** e **Point Blank**. Perché Point Blank? Perché qui si spara sul serio!

LINK VOTO: 8



Casa: **3DO**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Army Men 3D

DI CHRISTIAN PETTINI

Avete sicuramente presente i soldatini: quelli costruiti con quel materiale plastico verde altamente tossico, da tenere lontano dalla portata dei bambini che altrimenti se li mangiano inzuppati nel Rio Mare Snack? **Army Men 3D** vi consente di controllarne uno; non in un wargame in tempo reale bensì, come si diceva poc'anzi, in un 'simulatore di soldatino'. Tramite il pad controllate **Sarge**, un pupazzetto che si muove attraverso un'arena che assomiglia molto ai plastici costruiti con la cartapesta e gli stuzzicadenti.

M'HANNO DETTO CHE PASQUALE FORSE É NATO A CEFALÙ

Tramite una visuale simile a quella di Python… ehm, **Syphon Filter**, ma più snella, dirigete il soldatino (Di Livio) e gli fate compiere le azioni. All'inizio vi troverete spaesati per la presenza di molte azioni "nuove", come il tuffo con rotolamento laterale oppure il passo del serpente; inoltre, sulle prime cercherete il salto perché si tratta di un comando che più di una volta vi tornerebbe utile; purtroppo Sarge è ancorato al suolo, e per superare un fosso, invece di saltare da un punto a un altro, sarete costretti a farvi tutto un giro. Dopo poco tempo, però, imparerete a padroneggiare i tasti (il pad è usato intensamente) e scoprirete l'utilità di tutte le funzioni.

La grafica è questa: semplice, replica alla perfezione i plastici pieni di soldatini con cui si giocava prima che uscisse la PlayStation.

Ecco le celebri casse contenenti i bonus: prendetele sempre per rifornire il vostro arsenale o per rifocillare il vecchio Sarge.

CHE TTE CREDI, CHE STO A PETTINA' LE BAMBOLE?

Il gioco è totalmente arcade e gli elementi di strategia praticamente non esistono, anche perché non ci sono truppe e il comando sull'unico omino è diretto. Siete sempre calati nell'azione e non avrete molta tregua se non durante le fasi di esplorazione delle zone non presidiate dai soldatini nemici. L'unica attenzione dovete prestarla alle munizioni delle armi che raccogliete sul campo di battaglia, che sono in numero limitato. Durante gli scontri scoprirete che è utile nascondervi dietro gli elementi che trovate e guadagnare campo eliminando i nemici più vicini e/o quelli più coriacei, avanzando con accortezza, fucile alla mano, pronti a sparare per primi e subito dopo a sfuggire ai colpi nemici. Durante le esplorazioni incontrerete diverse **casse**: il toccare le quali vi consentirà di impossessarvi del bonus che contengono, indicato dall'icona sovrimpressa. Nel corso delle avventure, **Sarge** incontrerà diversi veicoli che avrà la possibilità di guidare. Si tratta di mezzi di terra, grazie ai quali l'incedere sarà ancor più distruttivo e, quindi, divertente.

UN SOLDATINO DI PLASTICA SI CONFESSA SUL LETTINO DI UNO PSICHIATRA

La grafica del gioco è semplice. Le texture non sono molto elaborate, anzi lo sono poco. Sarge è animato accettabilmente bene, mentre i nemici sono bidimensionali, e questo non è un difetto perché è coerente con l'argomento: sembrano proprio i soldatini di plastica che in effetti vogliono sembrare! Gli oggetti che si incontrano durante il gioco sono semplici, e questo completa il quadro della situazione. Però bisogna dire che tutto questo non deve essere considerato un difetto, perché il look così generato è perfetto per l'impronta 'pupazzesca' del gioco. Sul fronte della giocabilità, come si è capito dalla descrizione del gameplay, bisogna dire che il gioco scorre fluido grazie all'immediatezza e alla precisione della risposta di Sarge ai comandi impartiti via pad. Insomma, si tratta di un gioco divertente; non un acquisto obbligato ma un titolo in grado di sorprendere e appassionare non pochi giocatori per la semplicità e la marcata caratterizzazione di tutta la realizzazione.

UNA VOLTA ERAVAMO AMICI, ORA SE TI INCONTRO CAMBIO STRADA



La modalità di gioco in due aggiunge davvero molto a un gioco comunque valido. Con lo schermo splittato è possibile dar vita a scontri epici. La meccanica prevede che la disfida termini quando un soldatino riesce a conquistare la bandiera dell'avversario e portarla nel suo fortino. Per difendere il vessillo, si piazzano le forze (granatieri, lanciafiamme e altra gente simpatica) all'interno della propria base prima di partire alla conquista della preziosa stoffa nemica. Divertentissimo, aumenta di molto la longevità complessiva e quindi il valore del prodotto.

Ti faccio male tanto

Le armi a disposizione del prode pupazzetto di plastica sono molte e tutte discretamente cattive. Tranne quella in dotazione, le altre hanno munizioni limitate.

Granate: divertentissime: premete il tasto e comparirà un quadro che scorre lungo il terreno. Lasciate il tasto e scaglierete la bomba che può raggiungere il bersaglio anche dopo un agile gioco di sponda.

Bazooka: potente e preciso, è letale anche per piccoli gruppi di nemici dislocati vicini tra loro.

Mortaio: unite la potenza del bazooka al sistema di mira delle granate e avete ottenuto il mortaio!

Lanciafiamme: basta la parola… Divertente e scenografico, è sconsigliato perché la plastica bruciata puzza!

Mina: arma infame, piazzatela e aspettate che qualche scemo malcapitato ci metta il piede sopra e… ciao, ex soldatino.

Esplosivo: tira giù le costruzioni. Ne basta poco per fare tanto rumore. Bello l'effetto scenico delle esplosioni.

Fucile automatico: più potente dell'arma in dotazione, tenetelo buono quando vi trovate ad affrontare tanti nemici che vi sparano contemporaneamente.

Planet Voto

85



A favore:
- Originale
- Divertente in singolo e in doppio
- Coerenti le ambientazioni

Contro:
- Grafica debole
- Ripetitivo

Casa: **Cryo Interactive/ Dark Horses Comics/Universal**
Genere: **Sparatutto**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Virus it is aware

Planet Voto 79

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Semplice nella struttura
- Realizzazione tecnica sufficiente
- Buon passatempo in attesa dell'uscita di Resident Evil 3

Contro
- Un po' troppo ripetitivo
- Tutto sommato tecnicamente migliorabile
- Frustrante in molte situazioni a causa della lentezza dell'azione



Un altro Virus infesta la Terra e minaccia di ucciderci tutti. Dopo Alien, l'Aids e le ascelle di Pitone ecco un altro bel problema... Riservato ai nostalgici di Resident Evil.

Ancora sotto shock per il Decreto che ordina il ritiro immediato e incondizionato di **Resident Evil** (1&2) su tutto il territorio nazionale (tranquilli, il decreto che 'ritirava è stato ritirato'... N.d.R.), ci viene presentato un gioco da 'grandguignol' da parte della **Cryo Interactive**. Non entrando nel merito della discussione sul Decreto (avremo occasione per parlarne in futuro...), diciamo che il prodotto si colloca dritto dritto nella scia lanciata da **R.E.**, **Overblood** e compagnia cantante... Zombie, mostri vari e armi a go-go sono solo alcuni degli ingredienti che compongono **Virus**. Ma andiamo per ordine...



Gli effetti luce, e di fuoco, di Virus non fanno gridare al miracolo. Si poteva fare qualcosa di meglio.

PROLOGO E INTRODUZIONE

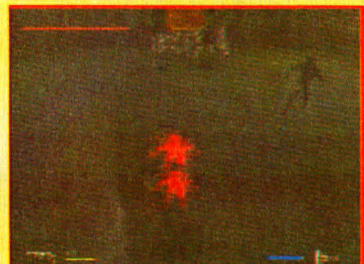
Tutto inizia su una nave in mezzo all'oceano. Qualcosa si è risvegliato da un sonno millenario: qualcosa chiamata 'Il Male'. Sotto forma di mostri allucinanti, il Male inizia a operare, e i primi ad accorgersi della cosa sono proprio i marinai che verranno massacrati uno per uno.
La scena si sposta in città, dove si suppone il virus sia arrivato successivamente. Nel gioco impersonificheremo **Joan**, una poliziotta di carattere forte e deciso (come il Glen Grant) che, finito il suo turno, sulla strada di casa riceve una telefonata (ah... questi cellulari...) dal capo che la convoca d'urgenza nell'albergo migliore della città, poiché stanno accadendo strane cose. Con tutta fretta la protagonista, accompagnata dal suo amichetto **Sutter**, si dirige sul posto. Non appena arrivati la scena è apocalittica: uomini, robot ed esseri strani affollano il circondario dell'albergo (manco ci fossero i **Black Crowes**...). L'unica strada praticabile rimane la fognatura: i due, dopo una veloce occhiata alle possibili entrate, si calano giù per il tombino adiacente al piazzale dell'albergo e proprio lì avrà inizio la nostra avventura...

EHI, NON SPINGERE: NON VEDI CHE NON SI PASSA???

Una volta scesi nelle fogne, se speravate di esservela cavata vi sbagliate di grosso. Le condutture sono affollate più della Tangenziale Ovest di domenica sera. Una specie di tribù di morti viventi popola il settore, con l'unico scopo di farci letteralmente a pezzi. Per evitare questo spiacevole e increscioso finale avrete a disposizione al momento solo due pistole, una **9mm** e una **48 Special**, più un raggio laser a ricarica lenta (mooolto lenta). All'inizio sarà importante districarsi nel labirinto delle fogne cercando di evitare mostri e affini. Troverete disseminati alcuni **interruttori** sparsi qua e là; ognuno di loro attiva qualcosa: alcune volte delle vie d'uscita, altre invece delle trappole mortali che vi faranno molto, ma molto male. Scopo dell'avventura, quindi, è innanzi tutto evitare di diventare mangime per polli e successivamente cercare di capire cosa è successo e perché.

SVICOLANDO

Ecco un esempio di come i programmatori hanno ovviato al problema della censura. Invece di creare una sequenza sanguinolenta come quelle a cui siamo abituati, Joan, la protagonista, cade al suolo frantumandosi in vari pezzi... come un manichino. Che sa da fa' pe campà...

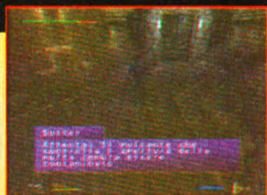




PUSH THE BOTTON

Uno dei punti fondamentali del gioco è l'attivazione di questi interruttori. Alcuni di essi sono contaminati e vi procureranno una morte lenta e dolorosa, altri vi apriranno le porte per il prosieguo del gioco. Altri ancora vi condurranno in una di quelle che voi pensate sia una via d'uscita, ma che si riveleranno solo delle stanze piene di zombie pronti a farvi la pelle. Le prime volte il vostro partner Sutter vi indicherà quali sono quelli infetti, ma andando avanti nel gioco dovrete cavarvela da soli...







SCUSI, C'È QUALCUNO?

Mentre altri giochi del genere portano a ragionare oltre che a saper sparare, Virus ha un'impostazione più sullo shoot em up. Infatti gli enigmi sono ridotti al minimo, lasciando spazio alle sparatorie contro mostri e affini, che oltre a essere di più, sono anche più ostici da battere. Ciò rende il gioco sicuramente più frenetico, ma anche meno impegnativo dal punto di vista cerebrale. Infatti il giocatore non avrà più da scervellarsi, ma dovrà solo districarsi fra una selva di mostruosità. Largo agli smanettoni, quindi...



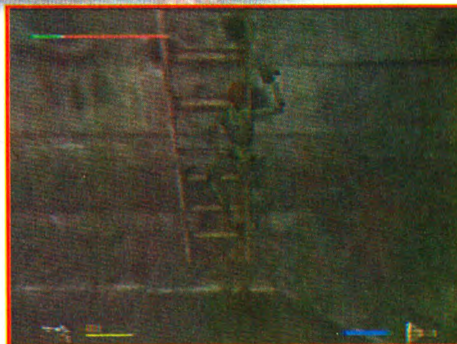


PARAGONI E CONFRONTI

Virus, oltre a essere sicuramente ispirato a **Resident Evil** a livello di trama e ambientazioni, prende in prestito anche alcune caratteristiche del capolavoro **Capcom**. Innanzitutto, il metodo di controllo gli si avvicina molto: avremo la croce direzionale a destra o sinistra per 'indirizzare' il personaggio, e in alto per farla muovere nella direzione prescelta. Poi la visuale in terza persona da dietro, anche se i fondali sono calcolati in tempo reale e non pre-renderizzati. Per quanto riguarda le animazioni, la musa ispiratrice è stata senz'altro **Overblood** Diciamo che i programmatori hanno voluto strizzare l'occhio a tutti i capolavori del genere, prendendo un po' dall'uno e un po' dall'altro. Il risultato è un cocktail dell'orrido, dove si nota sicuramente la fonte dell'ispirazione ma dove anche l'originalità latita e tutto sa di già visto.

CARATTERISTICHE TECNICHE

La realizzazione tecnica complessivamente non è male, e la grafica dei fondali è strutturata in modo sufficientemente dettagliato. Il cliché imposto dai programmatori, comunque, è quello d'ambientazioni sempre buie dove è difficile rendersi conto del livello di dettaglio. Le animazioni dei personaggi sono un po' legnosette, ma con un po' di pratica si riesce a fargli fare tutto (o quasi...). Anche i mostri sono realizzati in maniera discreta, a partire dai **ragni** e a finire con gli **zombie** che infestano il gioco. L'ambientazione, come si diceva, è molto tetra, ma il ritmo del gioco è sempre elevato e non sia ha mai il tempo di pensare a cosa ci accadrà. La velocità del gioco è buona: anche con molti sprite, sullo schermo il **flame rate** non scende neanche un po'. L'indirizzo volutamente horror regala chicche grafiche come lo schizzo di sangue quando veniamo colpiti ecc... Gli effetti sono stati concepiti volutamente in modo grossolano, proprio per ovviare al problema della censura che in questi giorni sta scuotendo l'Italia. Infatti, tutto nel gioco è studiato per essere il meno realistico possibile, a partire, appunto, dagli schizzi di sangue, e terminando con la morte della protagonista che finisce a pezzi per terra, come fosse un manichino. Tutto ciò fa sì che il livello di realismo si abbassi notevolmente, rendendo così **Virus** accessibile a tutti.



Così come la brava Lara o Gabe Logan, anche Joan si può arrampicare sulle scale.

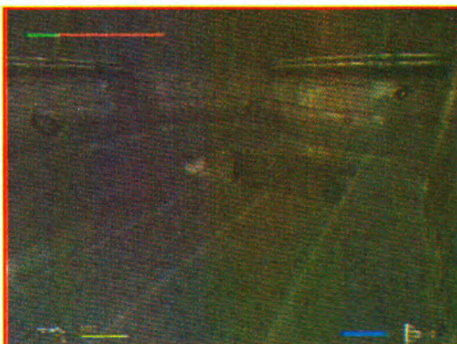




Splatter e sangue misto: la somiglianza con Resident Evil è palese e, a volte, forzata.

UN GIOCO MOLTO AFFOLLATO

In definitiva, un gioco che non ha molte pretese. La trama si svela pian piano, semplice e concisa, senza particolari colpi di scena. La struttura di gioco regge anche perché 'rubacchiata' un po' dai mostri sacri del genere.
Il livello di difficoltà mi sembra settato un po' sul difficile, ma probabilmente è stata una scelta dei programmatori. Una volta entrati nell'atmosfera del gioco ci si fa subito l'occhio, e fronteggiare quattro, cinque mostri contemporaneamente diventerà la regola. Certo, si tratta di un prodotto destinato agli appassionati del genere, ma che potrebbe interessare anche a chi ha fatto degli shoot em up una ragione di vita.
Ottima la scelta delle armi differenziate che, avendo ciascuna caratteristiche diverse dalle altre, offre delle situazioni di gioco ogni volta differenti. La longevità è perfettamente nella media. Se avrete la costanza di giocarci spesso durerà abbastanza, senza scadere nel gioco infinito; infatti, personalmente non sono propenso ai giochi troppo lunghi. Non è comunque il caso di **Virus**, che dura il giusto e si lascia giocare fino in fondo. Unica pecca è una certa ripetitività nelle azioni, cosa che potrebbe annoiare i videogiocatori bisognosi sempre di colpi di scena per mantenere costante la linea d'interesse.

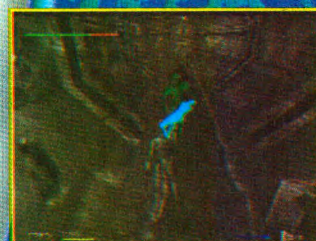


La visuale 'cinematografica' alla Tomb Raider viene utilizzata in caso di passaggio da uno scenario all'altro.

LE ARMI DI VIRUS

Come in tutti i giochi dove si spara, anche qui si ha una gamma d'armi cui fare riferimento. Qui di seguito sono riportate quelle di default; nel corso del gioco, comunque, si avrà modo di trovarne delle altre.

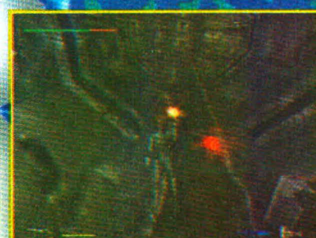
LANCIAFULMINI
Come ti arrostisco lo zombie... In dotazione come arma speciale: non è male, peccato che il suo tempo di ricarica si aggiri attorno ai 2 minuti!!!!!



9MM
Ah, a me non interessa... io ti sparo! La pistola per eccellenza. Con questa potrete muovervi all'interno delle locazioni con una certa tranquillità (seeee... come no!). Le munizioni le troverete strada facendo, quindi fatene buon uso.



48 SPECIAL
Chi spara per primo spara due volte... Questa pistola, essendo più potente della 9mm, provoca maggiori danni. Purtroppo i colpi della 48 Special sono difficili da reperire, quindi fate vobis.



Casa: **Cryo Interactive**
Genere: **Racing/Sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

360 Three Sixty

di Alfredo Delmonaco

A favore
- Frenetico e veloce al punto giusto
- Sistema di controllo immediato
- I tornei sono impegnativi

Contro
- Grafica un po' obsoleta
- Wipeout 3 è alle porte

Voce	Voto
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6

Planet Voto
80

PROVA PLANET

Aspettando Wipeout 3, la Cryo anticipa tutti e presenta 360°, che promette assai bene... Alla Psignosys devono preoccuparsi?



Chi si ricorda di **Jetmoto 1** e **2**??? Anche se in pochi, sono sicuro che qualcuno di voi lo avrà provato. In buona sostanza, si trattava di una corsa folle su hovercraft simil-moto su circuiti che definire disastrati è eufemistico. La **Cryo** riprende l'idea di base e sviluppa un gioco che si può tranquillamente collocare fra **Jetmoto2** e **Wipeout**.

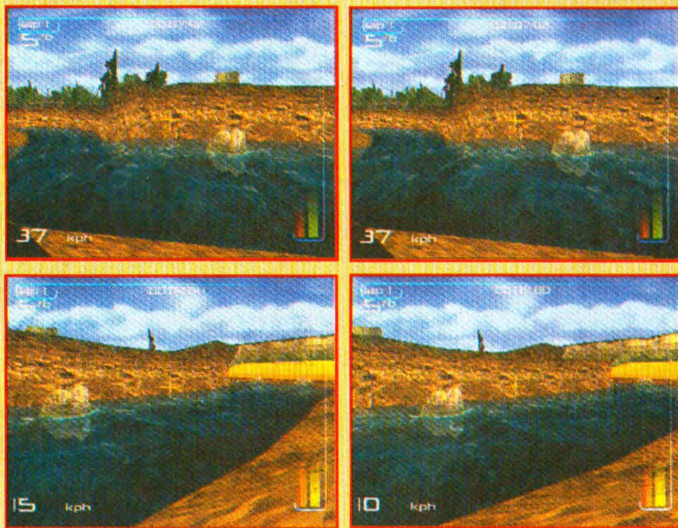
CHI ARRIVA PER ULTIMO PAGA DA BERE...

Questa volta saremo chiamati a 'cavalcare' degli hovercraft tecnologicamente avanzati, armati di tutto punto e ognuno con caratteristiche ben precise. Lo scopo del gioco è di arrivare primi, anche se dovesse significare rimanere l'unico pilota in gara. Oltre alla bravura nella guida, infatti, è richiesta anche una certa cattiveria per poter tagliare per primi il traguardo. **Laser**, **mitragliette** e **missili** vari sono solo alcune delle armi messe a disposizione per potersi liberare degli avversari. Le armi, però, non le scegliamo noi. O meglio, le selezioneremo solo quando ci passeremo sopra durante la gara. Un po' come in **Wipeout**, infatti, nei vari circuiti sono stati distribuiti i simboli delle varie armi che il gioco mette a disposizione. Durante il corso della gara non dovremo fare altro che passarci sopra per prendere l'arma. Poi, una volta inquadrato il nemico, con la semplice pressione del tasto **R2** la useremo.



Un momento importante del gioco: abbattere il nemico davanti a voi. Ma non sarà così facile...

CUCÙ, TI SPARO ANCHE A 360°!



Una delle innovazioni che sono state inserite in 360° è quella di poter avere sott'occhio anche la situazione dietro di voi. Non un semplice specchietto, ma un mirino vero e proprio dove potrete laserizzare i vostri avversari. Basta premere (e tenere premuto) il tasto L2, e il gioco è fatto. L'unico inconveniente è che non potrete fare molta strada senza vedere davanti a voi, pena un bell'albero fra il naso e la bocca con conseguente fattura del dentista (che sarà sorridente e compiaciuto).

VISIONI A 360°

Avere una visione a 360° significa avere tutte le prospettive sotto controllo. È proprio questa la caratteristica su cui si basa **360°**: niente più specchietto retrovisore ma una visuale all'indietro vera e propria. Questo cambia le carte in tavola (e di molto...), poiché viaggiare con la testa girata all'indietro risulta ancora più complicato di quello che sembra... Inoltre, è stata implementata anche un'opzione di **strafe** laterale sul joypad con la quale, oltre a effettuare le curve a gomito con una certa facilità, potremo renderci un bersaglio difficile zigzagando sotto il fuoco nemico. Quindi, l'aspetto **sparatutto** del gioco è stato curato molto di più che negli usuali giochi 'sui generis', dove guidare era più importante che sparare.

ACQUA, TERRA, GHIACCIO E FUOCO

No, non si tratta di astrologia, ma i quattro elementi in questione rappresentano le tipologie di circuiti. Con tre circuiti per elemento si fa presto a totalizzare dodici piste, più qualcuna segreta sbloccabile più avanti.

Naturalmente i circuiti sono caratterizzati dagli elementi di cui fanno parte. Nel caso di **acqua**, inutile dirvi che tutte le piste sono 'umide': fiumi, acquitrini, laghi, mari ecc... saranno nella norma. Naturalmente, anche qui ci ricollegheremo al discorso delle armi, dove



Le ambientazioni sono suggestive e varie, passando dal verde di una foresta pluviale al deserto.

siluri e affini avranno di che divertirsi... In caso contrario, nella sezione **fuoco** (attivabile solo dopo aver terminato le altre tre sezioni), saranno lanciafiamme e missili autocercanti le armi che potranno fare la differenza.

UN GIOCO PER DUE

Chi cercava un gioco di corse futuristiche particolare, sicuramente lo ha trovato. **360°**, pur non essendo un capolavoro, si fa apprezzare per una realizzazione sufficiente e



Durante la corsa incontrerete una lunga serie di ostacoli naturali, come questo arco. Fate attenzione.

una giocabilità frenetica, ma mai caotica. I tornei sono impegnativi, ed eventualmente si può accedere a modalità tipo **cronometro** o **battaglia** (per due giocatori) che destano sempre un certo interesse. Nella prima modalità avremo modo di 'limare' i nostri tempi sul giro, mentre nella seconda potremo sfidare un amico su un circuito prescelto, pieno zeppo di armi. Il più delle volte risulterà più divertente fermarsi e cercare di distruggere l'avversario che cercare di arrivare primi.
Una delle poche riserve riguarda l'incognita longevità.



I triangolini in basso indicano la posizione dei veicoli che vi seguono: occhio!

Da soli effettivamente può stancare dopo non molto, ma se avete un amico o più la curva d'interesse si allunga di molto. Un prodotto quindi destinato a chi ha qualcuno con cui giocare, pena il relegamento nello scaffale dei giochi impolverati....

CIÀ, FATEMI VEDERE UN PO' L'ARSENALE...

In 360°, da buon gioco di racing/sparatutto avremo a disposizione un nutrito set di armi di ogni tipo e per ogni evenienza. Per attivarle dovrete passarci sopra e poi premere R2.



SILURO: un'arma potente e discretamente semplice da trovare, crea dei grossi problemi se sparata da breve distanza. Utilizzabile solo nei corsi d'acqua.



MISSILE A TESTATA AUTOCERCANTE: un siluro autocercante che crea gli stessi danni del siluro, solo che invece di indirizzarlo dovrete sparare più o meno nella direzione e il missilino farà tutto da solo.



MISSILE INCENDIARIO: come dice la parola stessa, questo missile provoca dei danni non indifferenti se riuscirete a centrare il vostro avversario. Infatti, esplodendo farà fare una bella fiammata al vostro avversario, riducendolo un cumulo di cenere.



MINA: la popolare cantant... ah no... ah si... ah ah... una volta presa una mina, potrete decidere il punto esatto in cui lasciarla, in modo che vi libererà da eventuali inseguitori un po' insistenti.



BOMBA A GAS: esplodendo provocherà dei danni ai circuiti elettrici rendendo ingovernabile la navicella.



SCUDO: oltre a proteggerci per un certo periodo, potrà aiutare a mandare fuori traiettoria gli avversari più tenaci che vi si affiancheranno.



BOMBA A FRAMMENTAZIONE: molto utile quando si ha un gruppo di inseguitori piuttosto nutrito. Se lancerete questa bomba in mezzo al gruppo, deflagrerà in mille pezzi causando danni a più di un veicolo avversario.

LANCIAFIAMME: non ha bisogno di presentazioni. Il lanciafiamme va però usato da vicino, il che provoca qualche rischio supplementare. Da usare con parsimonia e cautela.



CANNONE A IONI: una delle armi più divertenti da usare e anche una delle più efficaci. Se opterete per il cannone a ioni, quando premerete il tasto R2 una raffica di ioni investirà il vostro malcapitato avversario riducendolo un ammasso di ferraglia fumante.



RICARICA DEL CANNONE: una volta preso il cannone, strada facendo incontrerete questo simbolo: nient'altro che la ricarica a ioni per il vostro cannone...

MITRAGLIETTA: questa vi accompagnerà sempre. Con la pressione del tasto O, avrete il mirino sullo schermo. Dovrete solo puntarlo...

TURBO: quando prenderete il turbo farete alcune centinaia di metri a velocità esagerata. Un aiuto non indifferente, se usato con criterio e intelligenza.



MISSILE: provoca maggiori danni del siluro ed è utilizzabile anche in situazioni dove l'acqua non è presente.

TUTTI I VEICOLI DI 360°



SKATER: manovrabilità e accelerazione sono la caratteristica di questa astronave. Dotata anche di una buona corazza ma di pessima accelerazione, lo Skater è indicato a chi inizia o a chi fa ancora molti errori.



NEMESIS: una manovrabilità ancora migliore rispetto allo Skater e una corazza più che discreta sopperiscono a una velocità di punta veramente infima. Una buona via di mezzo.



MACO 2000: un mezzo dalle caratteristiche perfettamente bilanciate fra loro. Sia velocità che accelerazione, corazza e manovrabilità sono ugualmente distribuite. Dedicato a chi non ha particolari stili di guida.



LEVIATHON: mezzo molto veloce e ben corazzato, difetta però nella velocità di accelerazione e nella manovrabilità, risultando difficile da guidare per i piloti alle prime armi.



DAMACLESE: forte di un equilibrio fra le caratteristiche, il Damaclese si impone come il mezzo più semplice da guidare, visto che la grande manovrabilità, unita a una velocità di tutto rispetto, lo rendono adatto a tutti.



TIGER SHARK: astronave aggressiva qual tanto che basta per avere la migliore velocità di punta e la migliore corazza. Purtroppo accelerazione e manovrabilità non sono di casa, qui.



BANDIT: ottima manovrabilità per il Bandit, che si distingue anche per una buona velocità di punta. Dotato anche di una discreta corazza, il suo punto debole è l'accelerazione, simile a quella di uno scaldabagno spento...



MANTA: un altro veicolo molto manovrabile, che eccelle anche nell'accelerazione a discapito, però, della corazza che è minima.

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Azione**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Attack of the Saucerman

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto
50

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	4
Gameplay	5
Sonoro	5
Longevità	5
Originalità	5

A favore:
- Nessuno vi costringerà a comprarlo...
- Qualche musica è abbastanza carina
- Completamente in italiano

Contro:
- Realizzazione tecnica decisamente insufficiente
- Effetti sonori ridicoli
- Grafica datata e poco curata


La mancanza di voglia degli sviluppatori non deve essere imputata a disinteresse per le sorti degli alieni o semplice cinismo, bensì a una realizzazione tecnica, deficitaria sotto ogni punto di vista, che v'impedirà di prendervi a cuore dei loro problemi. Fin dalle prime battute di gioco, infatti, traspare la scarsissima cura messa dai programmatori della Fube Industries (segnatevi questo nome per il futuro, non si sa mai...) nel concepire questo titolo.

W IL COMMODORE 64

La prima cosa che salta all'occhio, negativamente, è la povertà grafica del titolo che vi farà controllare d'aver collegato la PlayStation e non il vostro vecchio Commodore 64 (che, senza dubbio, nella sua gloriosa storia ha sfornato decine di giochi migliori di questo).
Le animazioni dei protagonisti sono poco dettagliate e mal definite; meglio, comunque, di quelle dei nemici, tutti UGUALI, brutti da vedersi e poco reattivi. Le ambientazioni sono spoglie (credo possiate rendervene tranquillamente conto dalle immagini) e caratterizzate dalla presenza di vastissime zone buie. Questa scelta, tesa, probabilmente, a infondere una sensazione di mistero e paura, temo sia stata dettata, invece, dalla scarsa predisposizione dei programmatori ad arricchire di ulteriori elementi gli ambienti di gioco.


Ed e Zunk sono i due protagonisti, non particolarmente simpatici, tra l'altro.

DIFETTI EVIDENTI

Nonostante il motore grafico non debba muovere molti oggetti contemporaneamente, talvolta si assiste a qualche rallentamento e, più di frequente, al fastidioso 'pop up', con muri che spariscono rivelando il contenuto della stanza, e, in generale, texture poco precise. La realizzazione degli spari, inoltre, è quanto di più ridicolo possiate aver visto negli ultimi anni, con dei piccoli quadratini bianchi che, nell'immaginario dei programmatori della Fube, dovrebbero essere proiettili!?!
Il tutto condito dall'assenza di qualsiasi effetto coreografico (trasparenze, effetti di luce ecc.) che dovrebbero essere la regola di ogni gioco che ha la pretesa di definirsi tale.




Le ambientazioni possono definirsi tutto fuorché curate e dettagliate.

DELIZIATEVI LE ORECCHIE

Un discorso a parte, poi, merita il sonoro: la musica, discretamente realizzata, richiama i vecchi film di fantascienza degli anni '50 ed è d'atmosfera. Le comunicazioni tra i personaggi, invece, avvengono in lingua originale, uno 'spiritoso' dialetto alieno totalmente incomprensibile, che vi martorierà le orecchie dopo meno di un minuto, facendovi preferire il silenzio assoluto. Cosa abbia spinto i programmatori della Fube a fare una scelta di questo tipo, resta un mistero (così come la decisione di pubblicare questo prodotto); per comprendere qualcosa, quindi, dovrete fare esclusivamente affidamento sui sottotitoli, fortunatamente in italiano.


Il mediocre effetto di trasparenza che si ottiene avvicinandosi troppo alla fine dello schermo.



CONCLUSIONI

La meccanica di gioco è abbastanza abusata: si tratta, infatti, di esplorare, raccogliere oggetti e sbarazzarsi dei nemici, ma di titoli di questo tipo ce ne sono, ormai, un'infinità (la maggior parte, tra l'altro, meglio realizzati). Concludendo, ritengo inaccettabile che una software house di prestigio come la Psygnosis (di cui, in questo stesso numero, recensiamo l'ottimo G-Police2) possa mettere sul mercato un titolo così mediocre e incompleto. Grafica e sonoro sono ai minimi livelli, l'originalità è nulla e la longevità la diretta conseguenza dei tre precedenti fattori... Provare questo gioco vi farà dubitare che sia stato programmato sulla stessa console che ci ha regalato capolavori del calibro di Gran Turismo e Metal Gear Solid. Statene, decisamente, alla larga!

ATTACK of the SAUCERMAN!


La scenetta della morte del vostro alter ego, di cui rimarrà un mucchietto d'ossa.


I soldati nemici sono tra i peggio realizzati degli ultimi anni.

1,2,3... LARA MANIA!

IL LIBRO DEFINITIVO DI LARA CROFT

GUIDA PLAYSTATION 100% INDIPENDENTE

- SEGRETI
- STRATEGIE
- SOLUZIONI

160 PAGINE L. 7.900

Tutti i segreti di

TOMB RAIDER

La guida dettagliata di tutti i livelli

8 pagine di immagini esclusive

Tutti i trucchi

I siti 'proibiti'

Le ... li di ... ra

LE SOLUZIONI COMPLETE DEI 3 EPISODI

EM... LIBRO

IN EDICOLA!

Casa: **Codemaster**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **NegCon, Dual shock (stick e vibrazioni)**

CLASSIC

Colin Mcrae Rally

DI CHRISTIAN PETTINI

Sulla PlayStation possiamo scegliere se guidare un bolide di Formula 1, una Dodge Viper, una Honda Civic, un pullman e perfino una locomotiva. Colin McRae vi mette alla guida di una serie di macchine da rally, buttandovi su strade fangose, innevate, sterrate. L'inferno? No, anzi: in paradiso ci sono milioni di copie di Colin McRae Rally!

Fattore convenienza

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 7
- Gameplay 9
- Sonoro 8
- Longevità 8
- Originalità 6

A favore:
- Eccezionale la riproduzione delle vetture, nell'aspetto e nella sostanza
- Altamente gratificante
- Varie le ambientazioni e di conseguenza gli approcci ai tracciati

Contro:
- Difficoltà nazista: provate i rally sulla neve e non ne uscirete vivi
- Il gioco clippa di bestia
- Dopo mezzo'ra di gioco occorre una scatoletta di Moment (con conseguente salasso del bilancio famigliare)


Da **Sega Rally** in poi, le simulazioni di corse su sterrato hanno assunto una posizione di tutto rispetto all'interno dell'ampio panorama dei driving games. Su PlayStation, **V-Rally** ha colmato il gap che separava la console Sony dal Saturn, la macchina Sega su cui si poteva giocare una perfetta riproduzione del summenzionato gioco che la Sega aveva portato in sala. Dopo la Infogrames, i **Codemasters** hanno confermato le capacità dimostrate con **Toca Touring Car** e hanno programmato un altro grande gioco di guida, stavolta fuoristrada: questo.

DELTA INTEGRALE 12 CILINDRI, TURBO 16 VALVOLE, MOTORE A CAMME MOZZE: E DOPO OGNI GARA SI PULISCE DA SOLA

I tanti appassionati di macchine potenti troveranno in questo gioco la perfetta riproduzione di tutte le macchine che vediamo negli spettacolari filmati delle gare di rally. Una vera libidine è proprio il vedere e guidare tanti autentici "mostri" di potenza: la **Subaru Impreza**, la **Corolla**, la **Escort** e la stessa **Delta Integrale** sono a disposizione per la gioia dei fomentati. La riproduzione è impeccabile; compatibilmente con le capacità grafiche della PlayStation, le macchine sono davvero molto



Le derapate sono all'ordine del giorno e costituiscono la vera crema di questo gioco. Imparate a controllarle controsterzando e non estrarrete più il CD di Colin dalla Play.



Gli indicatori ai lati sono fondamentali: quello in alto a sinistra, in particolare, vi fornisce la posizione e i distacchi.



IL DUAL SHOCK E UNA IMPLEMENTAZIONE DISCUTIBILE

Ovviamente è stato sfruttato il dual shock ed è possibile, nonché consigliato, utilizzare entrambi gli stick; classicamente, il destro è usato per l'accoppiata acceleratore-freno e il sinistro comanda lo sterzo. Purtroppo non viene utilizzata tutta l'escursione dello stick (già non abbondante di per sé) e quindi occorre avere due pollici bionici per sfruttare l'analogicità dei joystick. Per finire questo brutto quadro, le vibrazioni non sono state sfruttate per bene e anzi sembra che siano state inserite all'ultimo momento. Purtroppo il dual shock non restituisce agli avambracci del giocatore le asperità del terreno. Un ingiustificabile difetto.





TUTTI A SQUOLA





Per imparare a guidare, il gioco offre un'interessante **scuola di guida** che si articola su tre livelli di difficoltà. Prima di ogni prova vi verrà mostrato un video con le immagini delle

TAPPA SEMPL.	PUNTE.
POSIZIONE	8/10
DIREZIONE	6/10
SLITTAMENTO	10/10
DANNI AUTO	9/10
VELOCITÀ	5/10
FRENO	10/10
ASCOLTARE ISTRUZIONI	9/10
PASS TOTALE	57/70





sequenze che dovete compiere. Niente a che vedere con le patenti del Gran, perché si tratta di prove abbastanza semplici. È sul campo che dovete imparare a guidare! L'interno della scuola guida; sul televisore a destra vi verranno mostrate le prove che andrete ad affrontare.





IL MIO CARROZZIERE, CIOÉ L'UOMO PIÙ RICCO DEL MONDO





L'acido di **Colin** è sicuramente la riproduzione delle macchine. Lo vedete dalle foto: tutte le vetture sono riprodotte alla grande e la cura profusa è davvero degna di somme lodi. Sempre scorgendo le immagini, non faticate a rintracciare i risultati degli urti contro gli elementi del fondale: ebbene sì, a ogni impatto la carrozzeria si deforma! E, ciò che in effetti è immaginabile, le ammaccature sono assolutamente realistiche, perché vengono determinate dal punto di impatto e dall'intensità del colpo subito. Per esempio, se andate a sbattere con il paraurti, questo subirà una deformazione esattamente nel punto in cui c'è stata la botta e detta deformazione sarà tanto più evidente quanto più forte è stato il colpo. Davvero acido, acido, acido.

realistiche, seconde solo a quelle di Sua Altezza Serenissima **Gran Turismo**. I limiti della PlayStation non vengono fuori nel numero dei poligoni impiegati per disegnare le macchine: questo numero infatti è adeguato, e pertanto le vetture sono ricche

CLIP E CLOP

Anche le texture delle piste sono molto curate, e graficamente l'ambientazione è ricca e realistica. Tanta abbondanza ha un prezzo abbastanza alto: il **clipping**. Quando gli elementi su schermo sono molti (ciò che



Correrete sempre da soli, ma non avrete modo di sentirvi tali, concentrati come sarete sulla guida.

di dettagli. Invece, la risoluzione rappresenta un po' un problema perché i mostri su quattro ruote appaiono un po' pixellosi, soprattutto se osservati a media distanza. Le scalettature risaltano in modo abbastanza evidente, e questo è un po' un peccato.

accade non di rado) vedete i fondali che si formano mentre vi avvicinate. Alcune piste, sotto questo aspetto, sono veramente uno scandalo. Ciò rammarica, soprattutto perché altrimenti le ambientazioni del gioco sarebbero ineccepibili:



I commenti del navigatore sono accompagnati dall'indicazione su video della curva che vi aspetta. Qui state per affrontare un tornantino di Montecarlo. Stay in the bell!

I CODICI

Divertitevi con questi codici che, sebbene non aggiungano molto al gioco vero e proprio, costituiscono pur sempre un piacevole diversivo. Soprattutto, servono per calmare i nervi dopo l'ennesima delusione... Inserite i codici al posto del nome del pilota:
OPENROADS: per sbloccare tutte le piste (assassini! Guadagnatevele, le cose!)
SHOEBOXES: per sbloccare tutte le macchine
TINFOILED: macchine metallizzate
BLANCMANGE: macchina gelatinosa verde
HOVERCRAFT: hovercraft
TROLLEY: quattro ruote sterzanti
FORKLIFT: ruote posteriori sterzanti
PEASOUPER: nebbia in ogni pista
MOONWALK: bassa gravità
HELIUMNICK: altera la voce del copilota
WHITEBUNNY: guida sulla destra
NIGHTRIDER: guida sempre in notturna
DIDDYCARS: modalità Micromachines.



MACCHINE SEGRETE

Nella recensione non abbiamo accennato alle macchine nascoste; ce ne sono molte, e tra queste la più potente è di sicuro la Ford RS 500, un missile con le ruote! Usate i codici per provarle, non ve ne pentirete.



QUELLO AL CENTRO! PREMI QUELLO AL CENTRO!! DANNAZIONE, PREMILOOO!!!!



Molti giochi dell'ultima generazione hanno un approccio 'serio', nel senso che la guida rispetta i vincoli fisici che si incontrano nella realtà. In particolare, secondo chi scrive il vero salto di qualità lo ha fatto Formula One Grand Prix, il primo gioco in cui si usava il tasto del freno. I giocatori, prima del capolavoro di Geoff Crammond, non hanno mai utilizzato il comando per rallentare; al massimo si lasciava l'acceleratore per freno per una guida corretta. La vera novità di Colin risiede nel fatto che non solo è necessario usare senza parsimonia il freno per vincere (andare fuori strada, come spiegato, significa perdere), ma anche dosare l'acceleratore. In particolare, negli stage sulla neve dare troppo gas è deleterio e quindi vi ritroverete (sempre che vogliate vincere) ad accelerare poco poco inclinando solo leggermente



stringere una curva presa troppo larga. L'idea di frenare ripugnava qualunque giocatore foich, perché frenare significava sostanzialmente rinunciare alla massima velocità e quindi perdere. La desuetudine all'uso del freno addirittura spingeva i più fomentati (quelli che non lasciavano mai il gas) a utilizzare la frenata automatica che rallentava la macchina consentendo di guidare in modo realistico. Molti giochi prima di Colin McRae hanno imposto l'uso del lo stick. Questa cosa sembra cozzare con l'idea di un gioco in cui vince il più veloce, ma in effetti Colin premia non il più veloce ma il più bravo, che è colui il quale frena spesso però non sbaglia mai.



complesse e varie, sono in grado di soddisfare chi a un gioco di guida richiede ambientazioni interessanti. Infatti le tante piste, dislocate in varie parti del mondo, rispecchiano le caratteristiche della propria localizzazione.
Se solo avessero curato un po' di più il piano di clip…

A SIRVA', MA LI SENTI 'STI RUMORI?

La parte sonora è ottima: sia i rumori ambientali che quelli delle macchine sono davvero eccellenti. Il rombo dei motori è riprodotto molto bene, ma anche gli effetti relativi alle frenate e alle derapate (oh, quanto sgommerete…) arrazzano considerevolmente: i flesciati delle quattro ruote, infatti, annuiscono soddisfatti. In particolare i Codemasters hanno curato la riproduzione dei rumori dei cilindri, riproducendo -dicono, io non sono così esperto- il rombo reale.
In un gioco del genere è fondamentale anche disporre di un navigatore affidabile e preciso. Il copilota che siede accanto a noi svolge egregiamente il suo dovere, e quindi possiamo affermare senza timore di smentita che tutto il comparto audio contribuisce alla riuscita di questa simulazione. Unico appunto può esser fatto ai rumori ambientali, che non sono sempre all'altezza. L'ultima nota negativa è relativa al fatto che il volume dei singoli componenti è un po' squilibrato, e che la voce del navigatore (di sicuro la parte audio più utile) dovrebbe essere un po' più alta. No problem: basta settare meglio il volume nella schermata delle opzioni relative all'audio.

IMPOSSIBLE LEFT

E veniamo all'analisi del gioco. Il comportamento delle vetture è realistico e quindi, come nella realtà, tutta la guida si basa sull'abilità tecnica nella controsterzata e nella derapata controllata. Differentemente da Sega Rally, che ha una impostazione nettamente arcade, Colin sceglie la via della simulazione e quindi la macchina risponde come

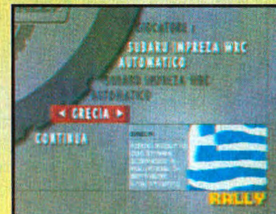


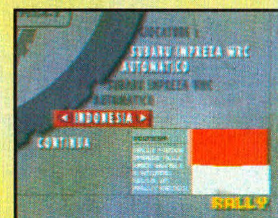
Le piste sulla neve sono le più ostiche: dovete stare costantemente attenti al gas e allo sterzo se volete combinare qualcosa di decente.

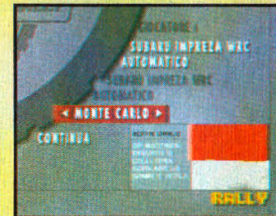
A SPASSO PER GLI STERRATI DI MEZZO MONDO

Ci sono otto diverse ambientazioni, ognuna delle quali presenta sei diversi tracciati. Le caratteristiche dei circuiti negli otto Paesi sono abbastanza simili, e all'interno di ciascuna nazione le sei piste si assomigliano per quanto riguarda la localizzazione e le difficoltà, ma rimangono sufficientemente diverse così che sarebbe scorretto parlare di otto tracciati ognuno con sei varianti. Le nazioni che ospitano i rally sono:
- **Nuova Zelanda**
- **Grecia**
- **Montecarlo**
- **Australia**
- **Svezia**
- **Corsica**
- **Indonesia**
- **Gran Bretagna**



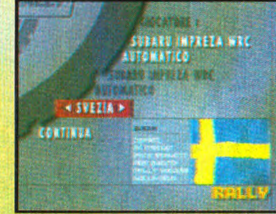














CLASSIC

rispondererebbe nella realtà. Giocare come si deve, per trarre le vere soddisfazioni che Colin è in grado di offrire, richiede un po' di pratica. Infatti c'è una sezione dedicata alla **scuola guida**, che è completa e ben fatta. Dopo un po' (anzi, diciamo pure molta) di pratica riuscirete a guidare bene e farete cose belle, divertenti, gratificanti e piacevoli anche da vedere. Sempre che i vostri riflessi reggano l'alta velocità che il gioco offre...

COLIN McRAE RALLY, UNA SIMULAZIONE OLTRANZISTA

La particolarità di Colin risiede nell'assoluta aderenza ai veri rally. Come accade nella realtà, la gara si svolge sempre in solitaria e l'unica misura della sfida è data dal confronto tra i vari tempi. Si parte da soli e per tutta la gara non c'è ombra di macchine avversarie. Non per questo manca il confronto: infatti verrete spesso aggiornati sulla posizione rispetto agli avversari, sempre in termini di tempo ovviamente. Questo pone l'enfasi del gioco sulla **guida** per due ragioni: non avete l'assillo del sorpasso e conoscere i tempi è costantemente uno stimolo per recuperare uno svantaggio come per aumentare il divario da chi vi precede. Questo rende l'esperienza di guida particolarmente immersiva e starete lì, per un motivo o per un altro, a cercare di correre più velocemente possibile ma anche a cercare di impostare le traiettorie migliori e le derapate più efficaci.

Le piste più sudicie sporcheranno la carrozzeria di fango. L'effetto è molto bello e realistico...



UN GIOCO PER TIBETANI

Data la difficoltà del gioco, capirete presto che per ottenere qualcosa di buono è necessario stare molto concentrati. Attenzione: ho detto MOLTO CONCENTRATI. Per portare a termine le gare al livello di difficoltà più avanzato dovrete sudare quattordici camicie (per la disperazione di chi vi lava i panni) guidando sempre al limite. Non vi sarà concesso il minimo errore e se mettete una ruota appena fuori pista appoggiandola sulla verzura, allora sono volatili per diabetici. Per questa ragione, mi sento di consigliare il gioco solo ai veri appassionati, agli esperti oppure ai tenaci. Insomma, se siete dei "duri" allora avete trovato il pane raffermo che fa per voi. Un gioco che vale tutti i soldi che costa, ma solo per quelli (spero che siano tanti: gli altri per cos'hanno la Play? Per Wreckin' Crew?) che desiderano confrontarsi con un gioco di guida realistico e difficile.

TU SEI IL MIO AMICO CARISSIMO, NON TRADIRMI MAI

Molti giochi di guida offrono un importante aiuto alla guida: una voce esterna che suggerisce le curve. Colin va oltre, perché la voce del copilota non si ferma a suggerire il succedersi delle curve o i pericoli naturali (salti, torrenti) ma offre anche molte indicazioni utili, per esempio il modo in cui affrontare il succedersi delle curve (NON TAGLIARE!) o la conformazione di alcuni punti importanti della pista (RESTRINGE!).



I replay sono abbastanza belli, ma non raggiungono la spettacolarità di quelli di Gran Turismo.

LE VISUALI DI GUIDA

Colin McRae Rally spinge anche per quanto riguarda il numero delle visuali offerte: cinque in tutto.

VISUALE INTERNA: Un po' ingestibile, sebbene particolarmente immersiva:



mostra le nostre manone e il volante ma nasconde una parte eccessiva di pista. Bella perché suggestiva da vedere, ma non da giocare.

VISUALE COFANO: Dritta da Daytona arriva la visuale dal cofano. Gradevole alla vista



e utile, per chi scrive è la migliore perché offre un buon compromesso tra la sensazione di velocità e l'importanza di controllare la direzione della vettura.

VISUALE PARAURTI: Classica visuale dal paraurti, è bella e veloce finché volete ma, non avendo in alcun modo il controllo diretto del vostro



mezzo, è riservata a quelli il cui sangue è contaminato dal "virus driverus".

VISUALE ESTERNA RAVVICINATA: Anche questa visuale è abbastanza



comune, con la vettura inquadrata da dietro. É utile per i piloti alle prime armi perché è semplice gestire la direzione della vettura.

VISUALE ESTERNA LONTANA: Il distacco dalla macchina controllata



penalizza un po' questa visuale perché non rende il giocatore molto partecipe dell'azione.

TOTO' E PEPPINO DIVISI ORIZZONTALMENTE



Interessante e ben studiata l'opzione per il gioco in doppio, in cui affrontate un avversario che però non potete colpire.

Esiste una modalità di sfida a due giocatori che si affrontano con schermo diviso orizzontalmente o verticalmente. Manca una opzione per il collegamento tra due PlayStation, ma quella che c'è è abbastanza valida. Ovviamente, siccome nei veri rally manca la sfida diretta, anche in questo caso correte sì in contemporanea ma affrontate il ghost del vostro avversario per evitare che vi ostacoli nelle traiettorie migliori. Insolito e poco efficace per tutti quelli per i quali la sfida si vince a colpi di sportello pure con le vetture di Formula 1.



La divisione verticale è una novità, ma per un gioco del genere è abbastanza ignobile perché cela le curve.

SUPER SPECIALE STADI

Vincete, vincete e vincete e vi regalerete due stage inediti: si tratta di circuiti chiusi con due piste affiancate che si incrociano, in modo tale che alla fine si percorra un giro interno e uno esterno e la distanza coperta sia la medesima per i due contendenti. Bello ma letale, perché l'avversario è davvero tosto. Ma se lo otterrete, pure voi sarete abbastanza foich per vincere.







CLASSIC

Casa: **Crave Entertainment**
Genere: **Giochi di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Shadow Madness

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

78

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

IMPORT

Dopo tanti giochi di ruolo di successo provenienti dal Giappone, è ora il momento di vedere qualcosa che arriva dall'America. Ci provano i Crave Entertainment.

Shadow Madness è un gioco di ruolo sviluppato secondo lo stile tipicamente giapponese, che si è affermato prepotentemente su PlayStation grazie a titoli del calibro di **Final Fantasy VII**, **Parasite Eve**, **Tales of Destiny** e altri ancora. Però si tratta di un gioco sviluppato negli Stati Uniti, anche se fortemente ispirato ai classici del Sol Levante.

BELLA STORIA... MA IL RESTO?

La trama della storia è sicuramente l'aspetto più convincente di tutto il gioco, organizzata in maniera complessa e avvincente con numerosi flashback, fasi dinamiche e fasi meditate, tanti dialoghi e filmati in full motion spettacolari e ben fatti. Nel caso di un gioco di ruolo la trama è sicuramente uno degli aspetti più importanti, ma in **Shadow Madness**, per quanto sia molto buona, non riesce comunque a nascondere i limiti di una realizzazione grafica che non è all'altezza con i tempi. Shadow Madness può vantare una storia elaborata e complessa alle spalle che si snoda attraverso numerose evoluzioni con un'ambientazione techno-fantasy ben curata e in grado di reggere lo sviluppo della vicenda.
Il sistema di gioco non consente di ricreare da zero un personaggio a proprio piacere, ma mette a disposizione diversi personaggi che si uniscono di volta in volta al vostro gruppo e che possono essere più orientati al combattimento piuttosto che alla magia, proprio come accadeva in **Final Fantasy VII**. Questa scelta toglie un po' di libertà al giocatore in fase di impostazione, ma permette di integrare meglio lo sviluppo della trama con le caratteristiche reali di personalità e carattere di ciascun personaggio.



Le strutture non sono male, anche se un po' povere di dettaglio.

NOVITÀ NEI COMBATTIMENTI

I combattimenti sono orientati al modello classico dei giochi di ruolo di scuola giapponese, cioè suddivisi in turni dove ciascun personaggio potrà portare a termine un certo numero di azioni: muoversi, attaccare, difendersi, lanciare una magia ecc. Sullo schermo si possono poi seguire le animazioni che raccontano come si evolve le battaglia, al termine della quale si guadagnerà dell'esperienza che farà potenziare nel tempo i vari personaggi.
I combattimenti sono gestiti in tempo reale, con un sistema di ricarica delle azioni che è possibile eseguire simile a quello visto in **Final Fantasy VII**, ma che introduce qualche novità interessante dal punto di vista dei controlli e della dinamica di gioco. Anzitutto, in Shadow Madness è possibile evitare i combattimenti casuali mentre ci si sposta attraverso la mappa: se infatti mentre vi spostate sentite il ringhio di una bestia che sta per attaccarvi, ora potete premere i tasti **L1** e **R1** per evitare lo scontro e procedere nell'esplorazione. È un aspetto utile quando non si vuole rischiare di rimanere uccisi prima di aver salvato la propria posizione, anche se non conviene evitare troppi scontri casuali, altrimenti non si riesce a guadagnare sufficiente esperienza per affrontare le fasi calde

C'era una volta...

La storia vi vede nei panni di Stinger, un giovane avventuriero che ha dovuto assistere impotente alla distruzione del suo villaggio a opera di una misteriosa esplosione di energia che ha ridotto quello che una volta era un paese in un cumulo di macerie e cenere. Gli effetti dell'energia distruttiva, inoltre, non si fermano al radere al suolo gli edifici e incenerire le persone: i sopravvissuti, infatti, vengono colti da apparente follia, e devono vedersela con enormi mostri dall'aspetto demoniaco che arrivano a fare piazza pulita del poco che si è salvato. Dopo esser scampato in un paio di occasioni agli attacchi da parte di questi strani mostri, Stinger si imbatte nel giovane mago apprendista Windfall, che con lui è l'unico superstite della terribile esplosione. Di lì a poco al gruppo si unirà anche Harv-5, un'unità meccanica destinata all'agricoltura rimasta senza campi da coltivare... Insieme i tre iniziano a esplorare il villaggio e le zone limitrofe per cercare di scoprire cosa sia potuto accadere.

SOTTO A CHI TOCCA - IL COMBATTIMENTO

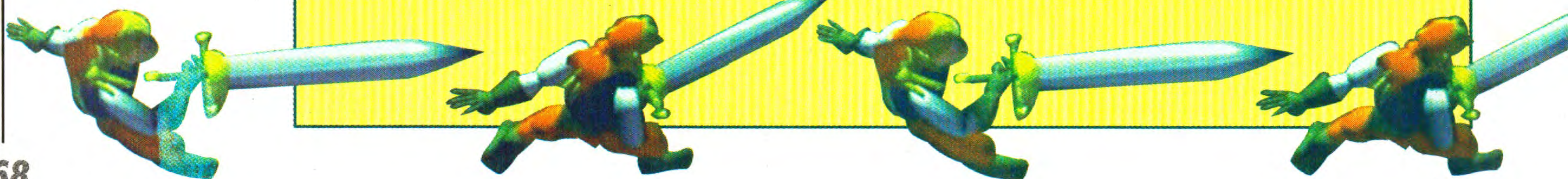
Il combattimento è una delle azioni più divertenti di Shadow Madness. Per prima cosa dovete scegliere se scappare dal nemico (conigli) oppure gettarvi nella mischia. Quindi dovrete attendere il segnale (Miss) e giù botte con l'arma preferita. Alla fine di ogni combattimento avrete un bonus in punti.













Una delle stanze interne: il livello di dettaglio è buono, anche se non eccelso. Soprattutto le forme sono piuttosto squadrate.

dell'avventura. Se anche venite intercettati, comunque, è possibile sganciarsi da un combattimento che sta andando male servendosi del comando **flee**, ma ci vuole tempismo. L'introduzione della tempistica durante i combattimenti non si apprezza solo in queste fasi 'difensive', ma anche durante un attacco: se infatti prima di colpire si preme rapidamente il tasto di azione, si darà maggiore forza al proprio colpo e si aumenteranno i danni inferti all'avversario. Ma non è tutto; infatti gli attacchi possono essere condotti in maniera più o meno aggressiva, cercando in questo modo di fare più danni, però a discapito della protezione in difesa.

DIVERSI PUNTI DI VISTA

Il gioco si svolge in un'ambientazione mista: **personaggi 3D** e **scenari disegnati** quando ci si muove sulle mappe, ambienti interamente 3D durante i combattimenti. Le inquadrature sono fisse e non è possibile cambiare il punto di vista da cui viene ripresa l'azione. Nonostante questa impostazione (la stessa di Final Fantasy VII) la grafica delle varie locazioni di gioco non si rivela particolarmente dettagliata, e appare decisamente sotto tono in alcune locazioni, dove l'uso dell'illuminazione non è dei più felici. Peggio ancora è la situazione del 3D, difetto sicuramente più grave di tutto il gioco, a causa di un motore non all'altezza dei tempi e insufficiente per fluidità di animazione e ricchezza di dettaglio. I personaggi, in modo particolare, hanno un aspetto grezzo e poco dettagliato, soprattutto per quel che riguarda il viso e le parti animate del corpo, che non definiscono una figura unica, ma restano un insieme 'appiccicato' di pezzi separati. Anche le texture delle arene di combattimento (che abbiamo detto essere in 3D) sono poco definite e non contribuiscono a ricreare in maniera convincente un ambiente dove darsi battaglia che riprende quello della mappa in cui ci si stava muovendo precedentemente. Inoltre, se il numero dei personaggi su schermo aumenta troppo si notano anche dei rallentamenti... Insomma, poche idee, ma CONFUSE!

Per fortuna alcuni incantesimi sono in grado di risollevare un po' la media, con effetti speciali gradevoli e qualche buona idea; ma non bastano di certo per arrivare su buoni livelli di qualità media.

QUEL FEELING DA INCOMPIUTO

Gli scontri vengono rappresentati in 3D con frequenti cambi di inquadratura che riprendono in maniera dinamica le fasi del combattimento, ma siamo lontani dalla spettacolarità dei titoli **Squaresoft**. Per assegnare gli ordini ai personaggi viene utilizzato un sistema di menu a finestre che vengono richiamate con la pressione dei tasti **Left** e **Right** posti frontalmente sul joypad. In base al tasto premuto si attivano i menu relativi agli attacchi, alla difesa o alla fuga, all'uso delle magie e a quello degli oggetti in proprio possesso. Il sistema non funziona male, anche se è meno naturale di altri più tradizionali; il problema è che mentre ci si muove per i menu il tempo passa e si è esposti all'azione degli avversari: può capitare di fare confusione con i comandi quando non ci si è ancora abituati.

L'idea di una maggiore partecipazione diretta a ciascuno scontro da applicare durante le fasi in cui si impartiscono gli ordini è sicuramente positiva e contribuisce a rimanere più attenti durante le battaglie: ma i risultati nella qualità del controllo e nel ritmo di gioco non sono entusiasmanti perché l'interfaccia non è sufficientemente immediata e precisa.

Nel complesso **Shadow Madness** è un titolo comunque piacevole e interessante, anche se lasciano l'amaro in bocca le pecche dovute all'aspetto più strettamente tecnico della realizzazione. L'intelaiatura del gioco è valida, e se sorvolerete sulla grafica grezza vi divertirete; peccato, perché poteva diventare un classico.



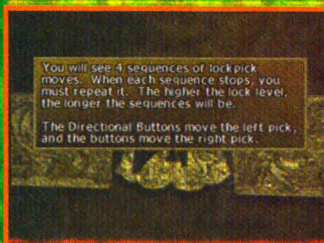
Il menu di gestione dei combattimenti che regola la cattiveria con cui si attaccano gli avversari (con il rischio di scoprirsi).

Minigiochi... era necessario?

All'interno di Shadow Madness sono presenti alcuni semplici minigiochi che servono a portare avanti alcune sezioni di quest che dovete affrontare. Per esempio, vi capiterà di dover forzare una serratura, e per questo si attiverà un sottogioco, simile al vecchio Simon, dove dovrete cercare di









ripetere correttamente una sequenza di note che vi verrà mostrata. Più avanti ancora si dovrà affrontare una elementare sezione sparatutto, largamente incompleta e troppo banale. L'idea di fondo dei sottogiochi era carina e simpatica, e ben si adattava al tipo di azione rispecchiato in Shadow Madness; il problema sta tutto nella mancanza di mordente di queste sezioni, che danno l'impressione di essere state completate in tutta fretta per non ritardare l'uscita del gioco nei negozi... MAH!

A favore:
- Storia originale e appassionante
- Ambientazione interessante
- Modalità di combattimento particolarmente innovativa

Contro:
- Grafica molto scarsa
- Controlli non sempre naturali
- Realizzazione tecnica così così

Casa: **ASCII Entertainment**
Genere: **Strategico**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **3**
Compatibilità: **Mouse**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Master of Monsters

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

71

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	5
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

Fantasy, spezzoni di cartoni animati giapponesi che raccontano la trama, personaggi che guadagnano esperienza, combattimenti a turni. È un nuovo gioco di ruolo? E invece no, è uno strategico!

Per chi ama vivere le avventure più diverse in mondi di fiaba popolati da creature fantastiche e pervasi dal potere della magia, la fine del '97 e i primi mesi del '98 sono stati molto interessanti per la grande varietà di titoli proposti, soprattutto tra i giochi di ruolo.

QUANDO GAIA VUOL DIRE TRISTEZZA

Master of Monsters cerca di proporre qualcosa di diverso, abbinando a una trama di classica RPG un sistema di campagne strategiche in cui dovrete far scontrare tra loro eserciti di creature fantasy che vanno dai draghi agli unicorni, dagli elfi ai troll. Lo scopo finale del gioco è lo scontro con una potente entità di nome **Gaia**, che si diverte a distruggere e mettere a ferro e fuoco il mondo degli uomini (non poteva che chiamarsi Gaia!). Una partita generica nello story mode ci mette nei panni di un giovane ragazzo che ha visto la sua vita devastata dalla guerra che ha distrutto il suo villaggio; la disperazione del ragazzo evoca una gemma magica che gli conferisce il potere di evocare una tra le sei potenti creature che lo accompagneranno nella sua campagna contro Gaia e il suo esercito di mostri. Le sei creature sono gli **ex discepoli di Gaia**, che hanno abbandonato il loro maestro per svariati motivi, e sono profondamente diverse per allineamento, capacità magiche e repertorio di creature mostruose che sono in grado di evocare; e proprio sulla evocazione dei mostri si gioca tutto il fascino particolare del gioco. Ogni discepolo possiede attributi e capacità diverse; all'inizio della partita avranno a disposizione pochi punti esperienza, un numero limitato di creature e diverse caratteristiche personali come le capacità di attacco e difesa, la potenza magica, la forza e altro. A seconda dell'allineamento di ogni personaggio si avranno a disposizione creature e magie di tipo differente, garantendo una grande varietà di schemi e combinazioni possibili.



▲ *La mappa strategica dove dovrete muovere le vostre pedine. La qualità della grafica è fin troppo schematica e ripetitiva.*





▲ *I filmati che raccontano lo svolgersi dello story mode sono in tipico stile cartoon.*

UNO SCOPO NELLA VITA

Ogni scenario pone degli obiettivi strategici da raggiungere entro un numero di turni prefissato; al giocatore spetta il compito di gestire al meglio le forze che ha a disposizione per riuscire nell'intento. Le unità a disposizione per combattere sono numerose e molto diversificate, e il loro impiego va a influenzare tutti gli aspetti strategici di un piano di battaglia. A ogni turno il giocatore deve impartire gli ordini a ogni unità del suo esercito, deve provvedere al lancio degli incantesimi, alla conquista delle torri e alla evocazione di nuove creature.

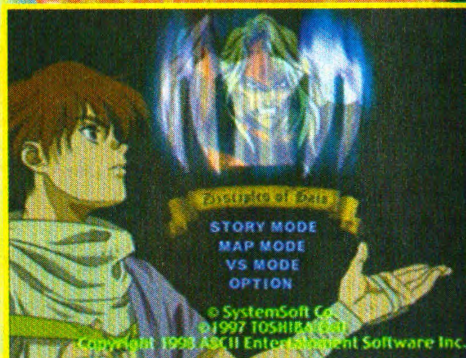
Le modalità di gioco

Le modalità di gioco previste da Master of Monsters sono tre.

STORY MODE: voi contro il mondo, dove dovrete vedervela con numerosi nemici prima di arrivare allo scontro con Gaia.

MAP MODE: niente storia di contorno, ma una serie di mappe selezionabili per giocare contro il computer.

VS MODE: per giocare contro un vostro amico a turni alterni. Sicuramente il modo migliore per dare vita a enormi risse.



L'evocazione di uno dei mostri, un aspetto fondamentale del gioco. ▼







IMPORT

Spostamenti e combattimenti vengono gestiti tramite semplici comandi a menu, e durante la lotta bisognerà tenere conto dell'influenza delle asperità del terreno, delle creature che possono attaccare a distanza (per esempio gli arcieri) e della possibilità di far intervenire effetti speciali e magie per modificare gli equilibri delle forze schierate sul campo e determinare l'esito degli scontri. Quando tutte le unità a disposizione sono state mosse, si passa il turno al nemico che fa altrettanto, mentre sullo scacchiere strategico si combattono le prime battaglie. L'esercito nemico effettuerà i suoi movimenti solo nel turno successivo; non ci troviamo quindi di fronte a una simulazione strategica in tempo reale. Questo consente di raggiungere una maggior completezza nella descrizione del quadro strategico, con una più accentuata profondità di gestione del gioco. L'interfaccia di controllo è abbastanza intuitiva da padroneggiare, e vede la rappresentazione dei vari mezzi su di una **mappa geografica** suddivisa in esagoni dove si effettuano gli spostamenti, con i vari comandi da attribuire alle unità visualizzati con menu a scomparsa. Ogni unità ha le sue caratteristiche specifiche che ne influenzano il rendimento in battaglia e le modalità di combattimento. Inoltre, sconfiggendo i nemici le proprie unità guadagnano esperienza migliorando le proprie caratteristiche e diventando via via sempre più potenti e resistenti agli attacchi nemici.

IL POTERE DELL'EVOCAZIONE

Non tutte le creature e gli oggetti, comunque, sono immediatamente disponibili quando si comincia a giocare. Anzi, quando muoverà i suoi primi passi il nostro discepolo sarà solo e piuttosto vulnerabile; occorre pertanto mandarlo alla scoperta del mondo in cui si trova per consentirgli di raccogliere nuove risorse. Lo schema del gioco prevede di occupare delle **torri magiche**, distribuite generosamente in punti chiave di ogni mappa. Ciascuna torre fornisce dei punti-evocazione che possono essere spesi per richiamare altre creature in gioco, che poi dovranno essere utilizzate per difendersi, attaccare il nemico o occupare altre torri della magia. Attraverso l'esplorazione della mappa si possono scoprire **località segrete** dove si nascondono oggetti magici che possono ribaltare l'esito di uno scontro, e l'uso degli incantesimi di attacco e difesa gioca un ruolo importante negli equilibri di una partita. Quando si hanno a disposizione forze sufficienti si può scendere in campo per affrontare le prime unità nemiche, facendosi piano piano strada fino ad arrivare a distruggere i villaggi posti sotto la custodia dei propri avversari. Ogni mappa offre un condottiero diverso da affrontare, sempre più forte e potente, fino a percorrere la strada per arrivare all'ultimo scontro con **Gaia**.

LE DOLENTI NOTE

Master of Monsters si distingue per una grande varietà di possibili situazioni di gioco e un approccio semplice, adatto anche per chi è nuovo nel genere degli strategici fantasy. È facile farsi 'prendere' dall'esplorazione e ritrovarsi coinvolti nelle gesta del nostro esercito, ma i difetti non sono pochi, e purtroppo condizionano fortemente il giudizio complessivo sul gioco. Anzitutto la realizzazione tecnica è fin troppo semplice, con animazioni scarse e grossolane, personaggi non abbastanza dettagliati e un aspetto generalmente troppo piatto e ripetitivo. Anche le musiche tendono a ripetersi eccessivamente e non accompagnano l'azione con il dovuto brio. La varietà di opzioni è buona, ma non cresce sufficientemente in complessità con il passare del tempo, soprattutto se siete abituati a giochi di questo genere per PC o semplicemente se avete presente i menu incantesimi di **Final Fantasy VII**. E poi, tutto lo svolgersi del gioco è molto lento, con ritmi scarsamente coinvolgenti, azioni spesso troppo ripetitive e le animazioni degli scontri tra le unità realizzate male e lentissime da caricare. Peccato, perché le premesse per un buon titolo c'erano, ma la realizzazione tecnica è troppo lacunosa, soprattutto se paragonata a titoli come **Civilization 2** e **Warzone 2100**: resta valido solo per gli appassionati.



Alcune delle brevi animazioni che descrivono il combattimento tra due unità e gli esiti dei danni inflitti.



Un dragone sta arrostendo un troll; gli attacchi a distanza sono una delle caratteristiche più importanti delle unità.



Story mode: personaggi e attitudini

Lo story mode di Master of Monsters permette di scegliere tra sei diversi 'maestri', ognuno con un proprio modo di agire e caratteristiche precise: Il severo Necromancer, la dolce Summoner, l'astuta Warlock, l'algida Justice e l'ammaliante Fortuner. Infine c'è Shadow Master, un personaggino tutto da scoprire.

Necromancer
Chaos
A stern, unrelenting warrior whose distrust in Gaia has grown steadily since first becoming his disciple. Gaia's behavior of late, has infuriated Necromancer, and his attention is focused entirely on the pursuit of his old Master.



SELECT YOUR MASTER

Summoner
Neutral
A beautiful, young apprentice developing her potential. She was an orphan taken in and raised by Gaia until recently being dismissed from his fold. Distressed by Gaia's actions, she continues her journey to understand his true motivations.



SELECT YOUR MASTER

Warlock
Law
Warlock has long served as one of Gaia's faithful disciples. But Gaia's recent actions have troubled this noble magician. What changed his old Master? The answer to this question is the truth Warlock seeks.



SELECT YOUR MASTER

Justice
Law
A woman of principles, intent in following the path of righteousness. Gaia's adherence to many of the same principles convinced her to join him as a disciple. Though with Gaia's recent change of heart, she is determined to stop him no matter what the cost.



SELECT YOUR MASTER

Fortuner
Chaos
A most likeable person, she has a great deal of guilt and sadness that stems from the loss of her lover. She seeks out Gaia, to forget the pain of her loss, and to strengthen herself. Gaia's betrayal shocks Fortuner, and sets out to discover his true intentions.



SELECT YOUR MASTER

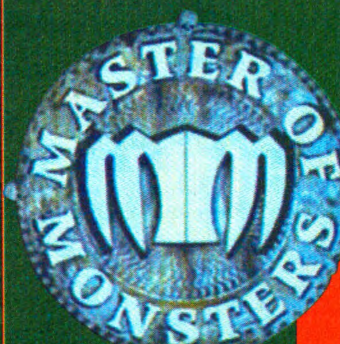
ShadowMaster
Neutral
Levelheaded and task-oriented, he quickly rose to become Gaia's devious henchman. Since being banished from Gaia's flock, his wits and skills are put to the test in the fight for his own survival.



SELECT YOUR MASTER

A favore:
- Vario e diverso dal solito
- Tante opzioni di combattimento

Contro:
- Eccessivamente ripetitivo
- Tempi di caricamento e d'attesa lunghissimi
- Realizzazione tecnica molto scarsa





Casa: **Square**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **versione NTSC giapponese**

Racing Lagoon

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

85

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	6

IMPORT

La Square non si smentisce e presenta un gioco eccellente. Anche se non si tratta di un gioco di ruolo, Racing Lagoon sprizza Square-style da tutti i bit!



I programmatori della software house più amata nella terra del Sol levante hanno classe, su questo non si discute. I giocatori giapponesini adorano i tipi della **Square** con la stessa intensità che contraddistingue le follie che le adolescenti occidentali dimostrano nei confronti dei divi della musica o del cinema (i vari Five e Leonardo Di Caprio).

I CREATORI DELLA SERIE DI FINAL FANTASY, MICA I PRIMI STUPIDI!

Tanto amore nasce dalla passione che gli orientali hanno verso i giochi di ruolo. I GDR programmati dalla Square sono probabilmente i migliori di tutti, vuoi per la trama, vuoi per la qualità complessiva della realizzazione, vuoi per la profondità del dettaglio. Tutti i giochi di ruolo di casa Square sono contraddistinti da una cura davvero maniacale che copre ogni aspetto tecnico e narrativo. La potenza delle nuove console ha permesso di supportare i giochi con filmati e musiche che, sorreggendo la trama, immergono l'utente. Ogni buon giocatore non ha bisogno di trovare il logo Square per riconoscere la provenienza di un titolo: altri indizi non lasciano dubbi, dallo stile grafico alla risoluzione adottata per i simboli, dalla nitidezza e la struttura delle schermate a tanti altri elementi.



La schermata principale è fin troppo completa: in basso è indicata perfino la distanza dal traguardo!

E GUIDARE COME UN PAZZO A FARI SPENTI NELLA NOTTE PER VEDERE...

Racing Lagoon è il tentativo della Square di allargare l'offerta ad altri mercati. E lo fa con il solito grande stile, riconoscibile prima di subito. Infatti, la presentazione e la qualità del contorno non lasciano dubbi: la classe non è acqua e i programmatori Square sono la Ferrarelle della situazione! Esordiscono nel competitivo settore dei giochi di guida

Il momento della partenza è estremamente importante: perdete qualche metro e non lo recupererete più.





MACCHINE VERE, NOMI INVENTATI

Problemi di licenza hanno costretto gli sviluppatori della Square a non inserire i nomi reali delle vetture; tuttavia, è possibile riconoscere le varie Honda Civic, la Mini e qualche Nissan. Similmente a quanto hanno fatto con Alexi Lalas, i veri nomi sono stati storpiati ma rimangono comunque riconoscibili: La Civic è diventata CVC e la Toyota Celica qui si chiama Celine. Fulminante.



Tekken con le macchine?

La seconda modalità di gioco, chiamata "Warriors Battle Mode", è la semplice sfida: scegliete un personaggio e il vostro avversario (umano o computerizzato), selezionate il circuito e lanciatevi nella sfida!













LO STICK DESTRO DEL DUAL SHOCK, QUESTO SCONOSCIUTO



Un brutto difetto degli ultimi racing games è quello di ignorare i vantaggi dell'uso dello stick di destra. Utilizzando entrambe le levette, infatti, è possibile avere sia lo sterzo progressivo che l'accelerazione e la frenata graduali. Purtroppo gli ultimi driving non consentono di avvalersi di tutti e due i piccoli joystick e quindi i comandi dell'accelerazione e della frenata rimangono squallidamente digitali. Molti giochi di guida usciti ultimamente, sebbene siano prodotti di eccellente fattura, non hanno questa importantissima feature. Da Need for Speed 4 a Driver, da Ridge Racer Type 4 fino a questo Racing Lagoon, quasi tutti gli ultimi driving games ignorano lo stick di destra e non consentono ai guidatori virtuali di esaltare le capacità tecniche offrendo un secondo strumento in grado di mettere in risalto le doti "di fino" dei players. Peccato.



e lo fanno alla grande. La dottrina videoludica divide i racing games in due grandi categorie: i giochi arcade e le simulazioni. Ovviamente, i primi sono basati sulla velocità e sulla spettacolarità, mentre i secondi puntano sul realismo e l'aderenza delle vetture alle caratteristiche effettive. Racing Lagoon appartiene senza dubbio alla categoria dei **driving arcade**, dal momento che non ha alcuna velleità simulativa.

VOJO GIOCA'

La sezione più interessante di RL è chiamata **High speed driving RPG**. Scegliete un personaggio e girate per la città in cerca di sfide. La struttura, che dovrebbe dare un tocco di GDR, è esplicata all'interno di un box. Ai giri nelle città, invece, dovrebbe essere dedicato un monumento, perché sono realizzati in modo emozionante. Guidate tra le strade secondo uno schema che ricorda molto **Micromachines**, ma la visuale a volo d'uccello mostra le strade su cui gareggeremo CON LA STESSA QUALITA' GRAFICA DELLE SEZIONI DI GIOCO!!! Una volta in pista, troverete una bella grafica, pulita, fluida e risoluta quanto basta a piazzare **Racing Lagoon** tra i migliori giochi di guida per quanto riguarda l'aspetto esteriore. La sostanza, invece, parla di un onesto driving ma nulla più. Lo sterzo delle diverse macchine risponde in modo non impeccabile e il movimento non è molto credibile. Le collisioni ricordano quelle, tragiche, dei primi capitoli della serie **Ridge** della Namco. Tuttavia, la meccanica di gioco diversa potrebbe interessare gli amanti dei giochi un po' particolari. Eppoi, non scordatevi dello stile Square!

Facile e coinvolgente, la visuale interna è la migliore, con tanto di specchietto e indicazioni di curva.



FACCIAMO LUCE SULL'ENVIROMENT MAPPING

Introdotto per la prima volta dai Polyphony indovinate in quale gioco, l'environment mapping è una tecnica che calcola in tempo reale le fonti di luce e le fa riflettere su alcuni determinati elementi; nel caso, la carrozzeria delle vetture. Di giorno, le macchine riflettono il sole; mentre di notte si specchiano sulle lucide carrozzerie sia le luci dei lampioni che quelle dei palazzi. Questa tecnica non sembra molto importante ma invece restituisce un realismo, a livello visivo, che lascia davvero senza parole.


RACING LAGOON


RIDGE RACER TYPE 4


GRAN TURISMO

Gioco di ruolo, tanto gioco ma poco ruolo

Le notizie che hanno preceduto l'uscita di Racing Lagoon parlavano di un gioco con un buon equilibrio tra elementi di driving games e altri di GDR. In realtà, la modalità lascia al giocatore piena libertà di gironzolare all'interno della città. Scorrazzando è possibile incontrare sfidanti oppure raggiungere i ritrovi presso i quali trovare un meccanico, un bar oppure un garage in cui incontrate gli zaurri contro i quali è possibile correre. A questo punto incontrate i famosi "elementi GDR", che in realtà sono semplici stacchetti animati tramite i quali vengono presentate le sfide. Altri elementi GDR riguardano la macchina che è possibile upgradare vincendo la sfida e, quando invece perdete, viene "downgradata" nel senso che vi tolgono i pezzi e ve la prendete under cool: è questa la dura legge del gioco, che invita a essere gretti e materialisti. Vincere, sconfiggere l'avversario. Come nella realtà, la vita la capisce solo chi è più pratico... Come in ogni buon GDR, con i denari che avete o che vi fate prestare (in città potete trovare una banca: in Giappone accendono linee di fido pure la sera!) avete la possibilità di comprare gli elementi per potenziare la vostra "arma" e vincere le sempre più impegnative sfide.









A favore:
- Elegante
- C'è molta bella atmosfera
- La grafica, dalle sequenze d'intermezzo alla parte giocata, è ottima

Contro:
- Non potete skippare gli intermezzi in giapponese
- Alle prime, il controllo delle vetture è ostico

IL NOSTRO BENESSERE SU COSA L'ABBIAMO FONDATO?

Lo sviluppo di una sola parte del mondo pesa sempre di più sull'altra. Ma potrà durare? I "problemi degli altri" oggi non esistono più; sono sempre problemi di tutti. Se questo ti fa pensare e vuoi dare un indirizzo concreto al tuo fare, in fondo alla pagina di indirizzi concreti ne trovi sette.

















www.una.org

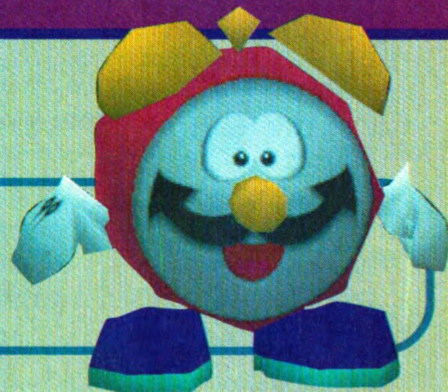
• ACRA - Tel.02.27000291; fax 02.2552270 • AFRICA 70 - Tel. 02.3088260; fax 02.3084280 • CAST - Tel. e fax 0332.667082 • CESPI - Tel. e fax 02.2403877 • CESVI - Tel. Numero Verde 800.036.036 035.243990; fax 035.243887 • COOPI - Tel. Numero Verde 800.117.755 02.3085057; fax 02.33403570 • GRT - Tel. e fax 02.38001906.



Si ringraziano: Publicis e l'Editore per la collaborazione.

Iniziativa realizzata con il contributo del Ministero degli Affari Esteri - Direzione Generale per la Cooperazione allo Sviluppo.

Casa: **Gt Interactive**
Sviluppatore: **Eurocom**
Genere: **Platform 3D**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**



40 Winks

di Lucio Prosperi

Potenzialità
78

Uscita prevista
Autunno '99



Dall'avvento del celebre **Super Mario 64** sulla console **Nintendo**, i platform hanno subito un radicale cambiamento, passando dal classico schema bidimensionale con un percorso 'obbligato' a un 3D totale. Questo dovrebbe permettere una maggiore libertà di movimento, grazie all'aumento della dimensione delle aree esplorabili e del numero di mosse eseguibili. **40 Winks**, quindi, non si discosta dalla strada tracciata dal capolavoro per N64 e ci propone una struttura piuttosto simile (... facendo le debite proporzioni).

Se amate i platform 3D con grafica fumettosa e i personaggi tratti da qualche colorato cartone animato, questo potrebbe essere il titolo che fa per voi!

UN BEL RIPOSINO

Il vostro alter ego sarà un bambino che si troverà ad affrontare l'avventura in perfetta tenuta da dormiglione: camicia da notte e cappellino con il pon-pon. Risvegliatosi dal suo pisolino (*'forty winks'* in inglese, appunto) a causa di alcuni incubi, dovrà affrontarli lungo numerosi livelli, prima di poter tornare al desiderato riposo in tutta tranquillità. I vari stage di cui si compone l'avventura non saranno, però, tutti immediatamente disponibili, ma dovrete raccogliere un certo numero di item per avervi libero accesso. Delle grosse sveglie, che piantonano ogni entrata, v'informeranno di cosa vi occorra per poter entrare.



Nella casa del protagonista non mancano certo i comfort... C'è persino il box doccia!



Il pallido chiarore della luna illumina debolmente le tenebre che vi circondano.



Le grosse e simpatiche sveglie vigilano all'ingresso dei vari livelli.



In certe zone domina una pesante cappa d'oscurità.

CHI DORME...

Allo stato attuale di programmazione, il gioco necessita ancora di numerose modifiche e ritocchi; questo perché gran parte dei livelli sono ancora incompleti e spesso può capitare di finire in zone interamente prive di texture. La grafica, comunque, sembra piuttosto carina, con animazioni discrete, uno stile fumettoso e una scelta cromatica incentrata su colori vivaci. Per dare un'idea di oscurità, però, in alcuni punti vedrete solo quello che illuminerà una **candela** che porterete sempre con voi; questa scelta, se da un lato dà una certa atmosfera al tutto, dall'altro impedisce una corretta visuale delle ambientazioni.



La casa stregata non può mancare in ogni incubo che si rispetti.

... NON PIGLIA PESCI

La struttura e la grafica dei personaggi, tipica da cartone animato, dovrebbero restringere l'interesse per il prodotto a una fascia d'età piuttosto bassa, specialmente se la difficoltà non dovesse essere molto alta. Attualmente il gioco è tutt'altro che impossibile, ma con ogni probabilità l'Intelligenza Artificiale dovrà ancora essere calibrata al meglio. Il sonoro, invece, è già buono, con musiche d'atmosfera (a tratti persino troppo 'serie' per il genere di gioco) e un discreto e vario numero d'effetti. In definitiva **40 Winks** ha le carte in regola per dire la sua, soprattutto se lo sviluppo procederà qualitativamente sulla strada già intrapresa. Resterà solo da vedere se potrà interessare solo un target di giovanissimi o, invece, tutti gli appassionati di platform.



Le stanze non sono dettagliatissime, ma neppure eccessivamente spoglie.



Assomiglia a:
- Praticamente tutti i platform tridimensionali dell'ultima generazione

Ha qualcosa in più di:
- **Gex 3** (per la varietà di oggetti da raccogliere per accedere ai vari livelli)

Ha qualcosa in meno di:
- **Gex 3, Spyro the Dragon** (per la qualità della realizzazione tecnica e il carisma e la simpatia del protagonista)



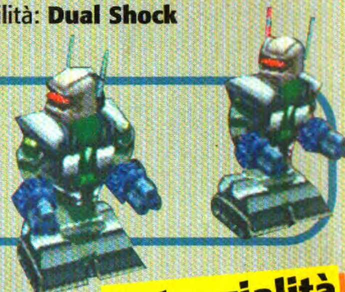
Casa: **MGM Interactive**
Sviluppatore: **Appaloosa Interactive**

Genere: **Sparatutto**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**



Tiny Tank



DI LUCIO PROSPERI

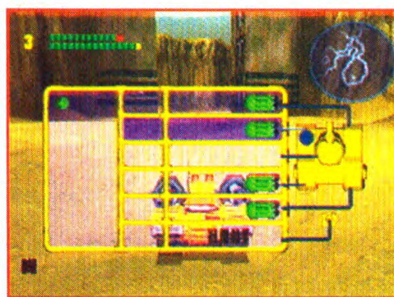


Aspetto principale di questo **Tiny Tank** è proprio l'ottima caratterizzazione del protagonista del gioco; vi troverete, infatti, a guidare un carro armato con una torretta dalle sembianze di un volto umano, e notevoli capacità, sia d'arsenale sia d'oratoria.
Ogni volta che colpirete un nemico, quindi, potrete tranquillamente far incetta delle sue armi e gustarvi le battute o le frasi di scherno che il vostro Tank farà. Abbattendo, per esempio, il primo 'boss di fine livello', un gigantesco robot-sceriffo, gli sentirete canticchiare **"I shoot the Sheriff"** dopo essersi impossessato del suo cappello...

La tecnologia nel campo delle armi da guerra fa veramente progressi incredibili: il vostro carro armato, infatti, oltre a essere corazzatissimo è anche simpatico!

FUOCO E RISATE

Il titolo della **MGM** è uno sparatutto ambientato in un mondo interamente in 3D, nel quale avrete la massima libertà di movimento. Il vostro carro, aspirante cabarettista, sebbene non abbia un aspetto particolarmente feroce è, invece, agile e maneggevole, oltreché dotato della capacità d'incrementare la propria potenza distruttiva appropriandosi delle armi nemiche. Ogni missione sarà caratterizzata da più obiettivi da inquadrare e



È possibile selezionare le armi da utilizzare tramite la pressione del tasto "Select".



I piccoli robot che possono essere utilizzati per "scovare" le mine anti-carro.

distruggere, spesso protetti da alcune sentinelle, sempre più grosse e armate. L'impronta di gioco è, comunque, totalmente **arcade**, con pochissimi momenti in cui potrete staccare il dito dal pulsante di fuoco.

GRAFICAMENTE PARLANDO

Dal punto di vista della grafica il titolo sembra piuttosto buono, con animazioni dettagliate specialmente per il protagonista, mentre minor cura è stata riservata ai robot avversari, ottime esplosioni ed effetti di luce. In linea di massima il gioco scorre molto velocemente e fluidamente; qualche problema compare, purtroppo, quando sullo schermo ci sono troppi personaggi ed esplosioni, che causano rallentamenti davvero fastidiosi.
Tiny Tank, allo stato attuale di sviluppo, non è neppure esente da alcuni problemi di 'pop up' e scarsa collisione tra le texture, che a volte permettono di vedere attraverso le pareti: speriamo nell'intervento dei programmatori prima dell'uscita definitiva.
Il sonoro è molto curato, con una serie di musichette simpatiche ed estremamente in linea con lo stile da cartoon del gioco, e moltissimi commenti sarcastici o citazioni da numerosi film che vi accompagneranno nell'arco dell'avventura.

Gli effetti di luce sono molto belli.



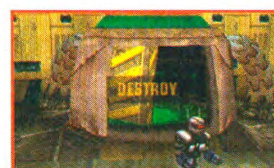
ESPERIENZA DA CARRISTA

Guidare il vostro simpatico carro dovrebbe risultare piuttosto semplice e immediato, grazie a un ottimo sistema di controllo che, nel giro di qualche secondo, vi permetterà di padroneggiarlo alla perfezione. Le armi sottratte ai nemici verranno automaticamente installate sulla parte superiore della vostra corazza, ma, tramite la pressione del tasto **SELECT**, avrete la possibilità di sistemarle come più vi aggrada. Anche il sistema di puntamento, totalmente automatico, permette di concentrarsi esclusivamente sulla distruzione totale di tutto quello che s'incontra.
Da rivedere, a questo proposito, anche il grado d'Intelligenza Artificiale dei nemici, non particolarmente brillanti e portati a una tattica più che altro suicida.



I robot distrutti lasciano utilissime armi, che potrete raccogliere e utilizzare.

FINE DEL CONFLITTO



In conclusione, **Tiny Tank** potrebbe promettere davvero bene, grazie all'immediatezza del sistema di controllo, alla buona giocabilità e alla simpatia del carro armato protagonista. Se i programmatori dell'Appaloosa Interactive riusciranno a ridurre, se non eliminare, i problemi precedentemente menzionati, potreste trovarvi tra le mani un titolo estremamente divertente. Staremo a vedere, o meglio, a sparare!.

Potenzialità

82

Uscita prevista

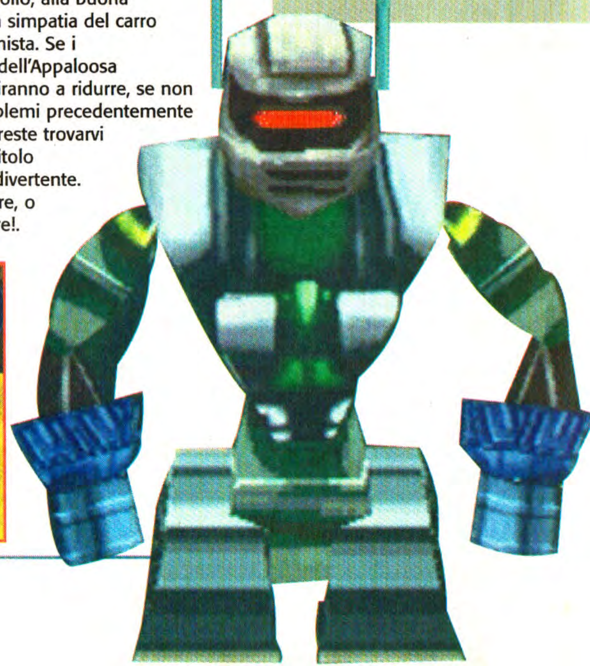
Ottobre '99

Assomiglia a:
- **Steel Reign, Shellshock, Assault Rigs**

Ha qualcosa in più di:
- **Assault Rigs** (per la realizzazione tecnica e il 'carisma' del protagonista)

Ha qualcosa in meno di:
- **Nessuno** (potrebbe essere il migliore tra i pochi simulatori di carri armati attualmente disponibili)

Prima d'ogni missione vi verranno mostrati gli obiettivi da distruggere.



Casa: **Psygnosis**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Avventura**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Kingsley

di Lucio Prosperi

Kingsley, questo il nome del simpatico mammifero, smanioso di diventare un 'Prode Guerriero' non esita ad accettare l'incarico di sconfiggere il malvagio **Warlock** e riportare la pace nella sua amata terra. Durante il viaggio, attraversando molti territori, parlando con la gente e raccogliendo vari oggetti potrà

Nel 'Mondo dei Frutti' deve esserci una grossa carenza di eroi se sono costretti ad affidare il loro destino a una piccola volpe senza nessuna esperienza...


I pericoli che vi attendono sono di varia natura: dai cannoni ai granchi, tutti vogliono farvi la pelle!


I personaggi hanno un aspetto decisamente bizzarro.

conquistarsi il titolo e sfidare, finalmente, il terribile nemico.

ZELDA SULLA PLAY?

L'avventura dell'intraprendente volpe si svolge in un mondo interamente **3D**, nel quale sarete in grado di girovagare a vostro piacimento e parlare con i vari personaggi. Grande importanza dovrebbero rivestire i dialoghi, con più di **50 persone** con le quali colloquiare e apprendere utili informazioni. Gli argomenti trattati saranno, però, standard, in quanto non vi sarà possibile scegliere cosa dire, ma sarete 'costretti', in un certo senso, a subire quanto i vari


Potrete esplorare tutte le abitazioni che incontrerete lungo il vostro viaggio.



I dialoghi avvengono tramite una serie di sottotitoli.

personaggi si diranno e quindi a seguire un percorso preordinato. L'ambientazione è un incrocio di elementi fantasy e medievaleggianti, con la scelta, simpatica, di rappresentare tutti i protagonisti con fattezze animali.

MONDI MISTERIOSI

L'avventura si svilupperà lungo **5 missioni**, in mondi piuttosto ampi, ricchi di luoghi da esplorare, castelli e zone segrete. Alla fine di ognuna di queste missioni dovrete fronteggiare e, ovviamente, sconfiggere un forte cavaliere, fino allo scontro decisivo contro il perfido **Warlock**. Il procedere del viaggio sarà, inoltre, scandito anche dal trascorrere del tempo, con l'alternarsi del giorno e della notte e anche con il mutare delle condizioni climatiche.

ARSENALE DA BATTAGLIA

La vostra piccola volpe, pur avendo un aspetto tutt'altro che intimorente, è capace di farsi rispettare grazie, soprattutto, alle armi in dotazione e a quelle che raccoglierete nel corso del gioco. Oltre alla **spada** e allo **scudo**, infatti, acquisirete un'utile **balestra**, un'**ascia** e anche la capacità d'utilizzare degli **incantesimi**, raccogliendo dei cuori. Le insidie, però, non arriveranno solo dai nemici, ma anche da una serie di elementi 'naturali', come sassi e botti rotolanti (in puro stile Indiana Jones) o serie di piattaforme mobili, da non mancare per evitare di far fare a **Kingsley** un deleterio bagno (è noto che le volpi non gradiscono l'acqua: rovina il pelo!).



ASPETTI TECNICI

La realizzazione del mondo in cui il vostro alter ego si muoverà è davvero convincente, grazie a una grafica ben fatta e all'utilizzo d'inquadrature sempre piuttosto chiare e giocabili. Molto buone le animazioni, mentre il livello di dettaglio dei paesaggi è, al momento, decisamente basso; questo rende, quindi, le ambientazioni spoglie e poco credibili.
Il sonoro, invece, è un po' deludente, con dialoghi a nostro parere illogici (che senso può avere far ascoltare due personaggi che si parlano in un idioma totalmente incomprensibile, forse per riprodurre un'ipotetica lingua del Mondo dei Frutti?... ma per favore!) e una colonna sonora, di stampo tipicamente medievale, alla lunga ripetitiva. In definitiva **Kingsley** sembra avere le carte in regola per risultare un discreto titolo, indirizzato, magari, verso un'utenza piuttosto giovane o che non ama gli adventure troppo cerebrali...
Alla recensione della versione definitiva l'ultima parola, come sempre.

Potenzialità
77

Uscita prevista
Agosto '99

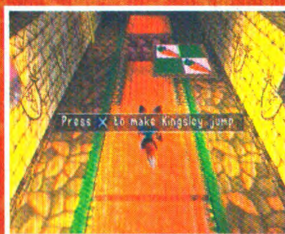
Assomiglia a:
- **Medievil**

Ha qualcosa in più di:
- **Medievil** (la simpatia del personaggio)

Ha qualcosa in meno di:
- **Medievil** (la realizzazione tecnica e l'atmosfera)



L'ALLENAMENTO





Prima d'imbarcarvi nella vostra avventura, sarete costretti ad affrontare una breve sessione d'allenamento attraverso la quale apprendere le varie abilità del vostro volpino. Imparerete a utilizzare



al meglio la spada, per attaccare, e lo scudo per difendervi, a scagliare le frecce con precisione e ad acquisire altri utili consigli.

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Top Drive

alla scoperta di un te...



Non è un prodotto recente, quindi è probabile che possiate trovare difficile reperirlo. Vista l'esigua quantità di volanti nuovi in circolazione, però, non è da escludere che possiate scovarlo su qualche impolverato scaffale di qualche negozio. Se volete comperare un volante, comunque, sappiate che **questo Top Drive Plus** è probabilmente l'acquisto migliore che possiate fare. Benché possa non interessarci, questo volante permette di essere usato sia con la **PlayStation** che con il **Nintendo 64**, se qualcuno lo possiede ancora o lo ha mai posseduto. Via, tutti commettono degli errori... Il Top Drive Plus emula le funzioni **Dual Shock**, **NegCon e digitale**, ferme restando le limitazioni del software. A causa della sua duplice funzionalità, il Top Drive Plus possiede innumerevoli pulsanti e comandi, proprio per dare modo di sfruttarlo in tutti gli ambiti possibili e, come annunciato, su diverse piattaforme.

DRIVIN' SYSTEM A DOPPIA FACCIA

Il sistema di guida si compone di due sezioni distinte: il **blocco volante/cambio** e il **blocco pedali**. Ora, conoscendo la mia idiosincrasia per i volanti, sareste portati a credere che questi siano per me già troppi da posizionare, rendendo qualsiasi partita un tormento nella fase di preparazione. Sbagliato! O meglio, in parte. Infatti l'annoso problema che riguarda i volanti rimane, ed è quello del posizionamento, eterna croce dei volanti. Vediamo di capire di cosa si tratta e del perché di questa millantata difficoltà. Se comperate un volante, avreste già dovuto fare i conti con lo spazio che questo occupa, preventivando lo spostamento della pila pericolante di CD di fianco alla PlayStation vicino al mucchio di riviste che blocca l'apertura della finestra per metterci il device in questione. Scansando l'oscena accozzaglia di vestiti sporchi, troverete un posto per i pedali che andrete a collegare al volante tramite l'apposito cavo. Il problema si trova nel punto d'appoggio del volante, che di certo vorrete usare nel massimo del comfort e nella posizione più realistica possibile. Come fare? Un supporto si rende necessario, che sia il tavolo della cucina se è lì che giocate, o che sia un comodino recuperato in cantina. Ma l'altezza? Sarà quella giusta? E se sì, il posto a sedere vi consente di impugnare al meglio il volante senza che ve lo troviate tra le caviglie o sulle gengive? Se avete fatto i conti con questi spazi, che per la precisione richiesta nella guida devono essere altrettanto precisi al centimetro, allora potreste essere soddisfatti. Ma condizioni del genere sono difficili da realizzare, specialmente se disponete di poco spazio nella vostra area di gioco.

A complicare ulteriormente il tutto, ci si mette un inconveniente non da poco che poteva essere benissimo risolto sin dalla progettazione: il cavo. Non solo questi volanti hanno il merito di creare entropia nella vostra stanza, ma anche di invadere il vostro spazio vitale. Una volta che riuscite a scavarvi un cunicolo nel quale entrare per guidare, vi accorgete di essere piuttosto lontani dalla console. Senza paura prendete il cavo, lo collegate e... AAAHHH! È cortissimo! Circa una sessantina di centimetri di cavo, a dir tanto! Questo risulta essere un difetto, forse l'unico del volante, ma che grava in maniera paurosa sulla logistica dell'attrezzo. Eventualmente (e non si capisce perché si debbano spendere altre 30 carte) potete abbinare al sistema una di quelle prolunghe per joypad che si trovano comunemente in commercio. Questo implica un'ulteriore spesa e un'ulteriore rottura di scatole. Ma tant'è... Posto che abbiate risolto tutti i problemi logistici al riguardo, possiamo passare ad analizzare più approfonditamente questo gioiellino.

BELLO DA USARE, BELLO DA VEDERE

Alla vista, il volante si presenta subito originale, con il cambio alla destra del volante sulla stessa plancia. Al di sotto di questa si trovano le TEMIBILI ventose. Dico temibili con tutto il rispetto che non ho mai usato nei confronti di una ventosa. Fino a oggi mi sono capitati sotto le mani diversi volanti, molti dei quali dotati di ventose per essere fissati a una superficie piatta e liscia. Ora: non sempre si dispone di tale superficie. Metti che uno ha un tavolo di legno solcato dal tempo, pieno di venature, cicatrici e marchi del tempo! Dove lo fissa? Le ventose non tengono! Poi ci sono quelli che hanno addirittura delle ventose scandalose (tipo il primo volante **Mad Catz**), che non attaccherebbero neanche se ci mettete l'Attack sopra. Ma il Top Drive Plus no! Questo volante possiede le ventose più dannatamente potenti che io abbia mai visto dal vivo senza pagare! Se commettete l'errore di provare a posizionarlo per poi muoverlo in seguito, vi scoprirete a imprecare in lingue che non avete mai pensato di poter neanche pronunciare, tanto sono antiche. Stesso dicasi quando dovete rimuoverlo alla fine della sessione di gioco: lo stratagemma che ho usato, per evitare di spaccare letteralmente la plastica alla quale le ventose sono fissate, è stato di usare un oggetto piccolo e sottile (una limetta da unghie o anche solo una penna) per alzare il bordo della ventosa e far passare l'aria. Non fatevi comunque impressionare da questo, perché è cento volte meglio ululare un po' a fine gioco che smadonnare durante tutta la partita perché il volante non sta fermo!

ALLA SCOPERTA DEI PULSANTI

Fissato che avrete l'attrezzo, è ora che lo ammiriate un po' nella sua forma e nei suoi aspetti. Possiede un'infinità di pulsanti, dato che deve essere compatibile per più piattaforme; inoltre, deve poter emulare tutte le funzioni di un joypad per poter navigare nei menu finché la gara non parte. Già, perché potete usarlo solo per i giochi sportivi; ancora non ho visto nessuno giocare a **Metal Gear Solid** con un volante... La ruota in se stessa è quella che colpisce di più fin dall'inizio, visto che è coperta da un elegante **coprivolante** in pelle che ha addirittura una chiusura in velcro per poter essere staccato. Forse qualcuno vuole pulirlo dopo intense sudate; oppure adornarlo con un fantastico coprivolante in peluche tipo svizzero/tedesco, magari di colore fluo... A destra, tra la ruota e il cambio, un selettore multiplo consente di settare il volante nelle varie modalità. Un disegno del volante con tutte le



Casa: Logic 3

Distributore: Preview/Logic 3

Plus: ...soro perduto

"Gallina vecchia fa buon brodo... anche nella PlayStation". **E così, tra canne da pesca virtuali e superperiferiche, abbiamo voluto rispolverare e testare un volante ancora oggi imbattuto per qualità e versatilità.**

indicazioni dei pulsanti (tipo una mappa) sovrasta tre selettori, due per l'N64 e uno per la PlayStation. Quest'ultimo è a tre posizioni: Digital, Analog e Dual Shock. Nella modalità **Analog**, lo sterzo e i pedali hanno un'uscita analogica, vale a dire che il movimento dello sterzo e dei pedali è proporzionale al movimento del gioco che state utilizzando. Tuttavia, alcuni giochi (specialmente i più vecchi) non supportano questa modalità e sarà quindi necessario settare il volante in posizione **Digital**. In questa modalità, l'uscita dei controlli sarà analoga a quella di un normale joypad, reagendo con un singolo impulso alla pressione del pedale o a una variazione di gradi dello sterzo. Assolutamente inutilizzabile!
Quello che sembra più interessante è l'onnipresente riprogrammazione dei pulsanti che vi consente di posizionare i comandi nella posizione che ritenete più comoda e il **Dynamic Steer Control**. Questo sistema serve per ottenere un angolo di sterzo più stretto del normale. Premendo una volta il pulsante di modalità, si accenderà un led; questo raddoppia il rapporto di rotazione e produce una sensibilità maggiore dello sterzo. Alcuni giochi, comunque, permettono di regolare la quantità di sterzo analogico direttamente tramite software. Generalmente questa funzione la trovate nelle opzioni di controllo. Il cambio è lineare, ciò vuol dire che potete cambiare marce spingendo la leva in avanti o indietro; un semplice e morbido clic vi avvertirà dell'avvenuto cambio di marcia. I pedali sono, come al solito, piuttosto piccoli, ma è ormai una necessità logistica piuttosto che un difetto. Tecnicamente l'unico problema è rappresentato dalla scarsa lunghezza del cavo. Per le prove, consultate il box.
Da questo si evince che il prodotto è valido, sia per robustezza che per posizionamento, dovendo allocare solo due componenti. Se avete lo spazio e volete occuparlo a tutti i costi con un volante, non esitate. Posto che vi sfido a fare i miei tempi in un qualsiasi gioco di racing, voi col volante e io col joypad.

WARM UP SUL CIRCUITO DI VILLA MANDELLI

Orfana, per il momento, della sua preziosa residenza (la mitica Villa), l'Allegra Famiglia Bojungles si è decisa a provare per voi questo ritrovato della tecnica in un vicino circuito, l'ospitale Villa Mandelli. Situata a 1700 metri d'altezza, questa locazione ha fornito più di uno spunto per il posizionamento del volante, da sempre cruccio di ogni giocatore che vuole usare questi device. Inizialmente abbiamo provato un tavolo, piuttosto alto, posizionato di fronte al televisore. Ne è emerso subito che il cavo era troppo corto e inoltre l'altezza del tavolo, unita all'ulteriore innalzamento del piantone dello sterzo, è risultata eccessiva. Dopo a lungo aver imprecato per staccare il volante dalla superficie, abbiamo provato a metterlo su una sedia e posizionare questa di fronte al divano. L'altezza è risultata ottimale, non tanto è stato il posizionamento dei pedali, privi di ventose e quindi mobili sotto le gambe della sedia. Inoltre, la scarsa abitudine del giocatore medio nel dosare la velocità ci ha convinto ad accantonarli per un attimo, provando a usare un classico acceleratore 'a pulsante' posizionato sul volante stesso.

GRAN TURISMO



Già meglio: la possibilità di tarare la quantità di sterzo ha sì richiesto un po' di tempo, ma dopo diverse prove abbiamo trovato un assetto ottimale. Rimane il fatto che guidare è una cosa, giocare con un volante è un'altra. Soprattutto se siete abituati a frenetiche e frequenti correzioni con un pad, sempre più veloce nell'utilizzo rispetto a un volante. C'è di buono che l'analogicità dei pedali ha consentito frenate e accelerazioni graduali che, in proporzione, sono risultate migliori della qualità dello sterzo.



ROLLCAGE

Sempre troppo veloce per qualsiasi device di guida che non sia un pad. È impossibile giocare a questo gioco con un volante. Dopo un paio di giri, ci siamo dati per vinti e abbiamo cambiato gioco.



WIPEOUT 2097

Se vi chiedevate qual'era il motivo per l'entusiasmo nei confronti di questo volante, ebbene eccolo. Nessuno mai aveva superato la prova Wipeout, anche questo troppo veloce per essere governato da un volante. Almeno qui le astronavi non cominciano a girare come trottole impazzite! Beh, intanto non so se sapevate che questo gioco era compatibile con il NegCon, del quale possiede un apposito sistema di taratura. Lo stesso lo potete usare, una volta impostato il Logic 3 su questa modalità, per tararlo. Impostato l'acceleratore su uno dei pulsanti frontali e mantenendo i due aerofreni sui pulsanti posteriori (a dire la verità un po' scomodi), ci siamo lanciati. Prima partita: una delusione. Seconda: cominciamo a esserci, ma i tempi sono sempre troppo al di sopra per la nostra media. È ora di cena, la prova d'appello deve attendere. Quando alle 5 del mattino rientriamo, accendiamo subito la console, parte Wipeout e Jack, il padrone di casa, si siede con piglio deciso. Il circuito è il preferito di Villa Bojungles, Phenitia Park. La classe scelta è però la Phantom, la più veloce. Volete sapere quanto ha fatto Jack CON UN VOLANTE a bordo di un Auricom su questa pista? 47 secondi! Il record di pista, comunque, spetta al sottoscritto, con tre minuti netti (e qualche centesimo, ma si può tralasciare...). Il volante ha permesso una guida talmente morbida e graduale, da consentire una perfetta gestione del mezzo (che già è perfetto di per sé). La difficoltà maggiore sta nell'utilizzo degli aerofreni, un po' lontani per gli indici di mani piccole. Ma nessuno di noi ricade in questa categoria. E se qualcuno riesce a fare questi tempi con un volante su Wipeout, allora qualcosa di buono nel Top Drive Plus c'è di sicuro!

Prezzo: Lire 210.000 Iva compresa | **Rapporto qualità prezzo:** 8

L'HARDWARE DEL FUTURO É GIA' QUI



n questa sede vogliamo presentare una piccola lista di device che potrebbero comparire sugli scaffali dei negozi e lasciarvi spiazzati. Invece voi, con la guida di **Planet PlayStation**, potrete tranquillamente arrivare e dire: *"Voglio quello lì che fa quella roba là di quella ditta colì che è distribuito da quella casa colà"*. Dopo le risate e le manganellate del negoziante, che non ha il vostro stesso senso dell'umorismo e non gli va proprio di scherzare, forse riuscirete a fargli capire che eravate seri e magari a guadagnarvi un bello sconto! Nota finale: questo è un reportage su device che abbiamo visto, di cui abbiamo letto ma che non abbiamo provato. Dare un giudizio tramite voto ci sarebbe sembrato troppo scorretto nei confronti delle case produttrici, visto che oltretutto si tratta di oggetti non convenzionali e difficili da catalogare. Quello che noi vi offriamo è uno sguardo un po' più accurato su quanto dovrete aspettarvi in futuro.

THE REGURGITATER

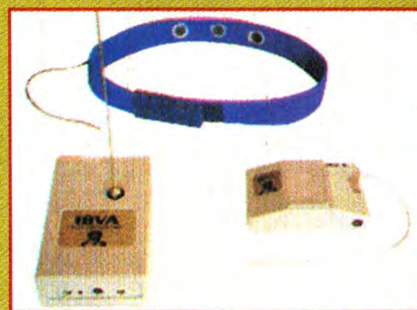
Visto il successo che ha ottenuto **Music**, almeno all'estero, a qualcuno è subito venuto in mente che la PlayStation, essendo un device elettronico, potesse trasformarsi in un sequencer vero e proprio. Cos'è un sequencer?
È un dispositivo che usano i musicisti e che serve a creare vere e proprie tracce musicali sfruttando le librerie di suoni al suo interno ed emulando chitarre, bassi, tastiere, fiati e quant'altro. Music vi viene venduto con una discreta libreria di suoni e campionamenti al suo interno; gli inglesi però, da buoni maniaci della musica tecno/elettronica quali sono, non erano soddisfatti, e una ricerca di mercato ha reso necessaria questa card che si infila nella porta parallela della PlayStation. Qual è la porta parallela? É quella con il coperchio proprio di fianco alla presa del cavo link. Una volta inserita questa card (e Music), potrete subito approfittare dell'immensa quantità di suoni e campionamenti per comporre le vostre musiche; altresì saranno disponibili luci e colori per abbinarvi i videoclip da 'viaggio' che avrete montato. L'unica pecca di questo 'sistema musicale' è la scarsa quantità di Ram della PlayStation che riduce notevolmente i tempi di playback delle varie librerie (ma qui si va troppo nel tecnico; sappiate che ci metterete una vita a caricare il sample di un suono e riprodurlo con gli altri sarà ancora più difficile). Potete tranquillamente fare a meno di questo aggeggio, soprattutto se non siete creativi musicalmente e se non avete Music.

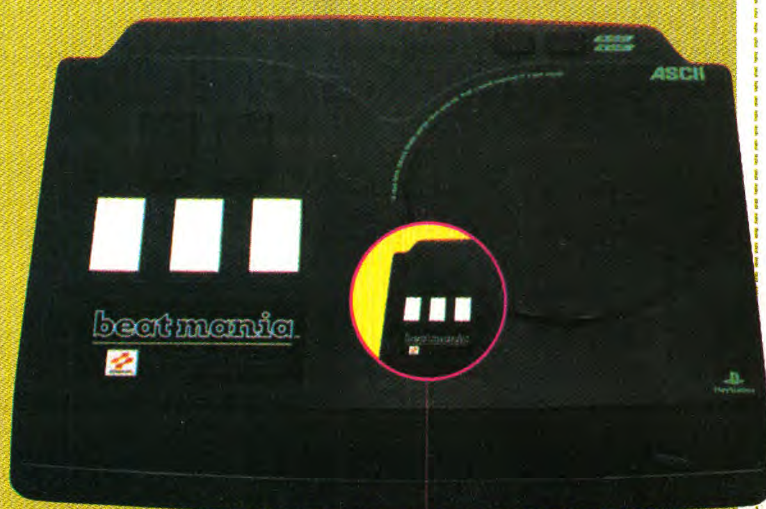
SPLIT SCREEN SPLITTER

Questo sembra interessante! Si tratta di un cavo che dovrebbe eliminare l'annoso problema dello split screen (sempre troppo piccolo). Si tratta di un adattatore che da un capo ha la normale presa che si inserisce nella PlayStation al posto del cavo RGB (o qualunque stiate usando) e dall'altra esce in due prese scart distinte. Il cavo prende il segnale di una partita in split screen e indirizza a ognuna delle due scart quello della rispettiva porzione di schermo. Il risultato è che, su ognuno dei televisori, il giocatore vedrà la propria parte di schermo ingrandita. Non del tutto, comunque: verrà ridimensionata in modo da non perdere troppo nella grafica (sgranare) e da fornire una buona visuale. Quindi, se voi collegate due televisori a questo cavo, riuscirete a ottenere una partita in link mode usando una sola PlayStation e una sola copia del gioco. Se funzionasse davvero, sarebbe l'uovo di Colombo! I dubbi che ci vengono sono derivati unicamente dal fatto che non abbiamo percepito nessuna eco da oltremare, nessuno squillo di tromba, nessun evviva e nessun hurrà! Strano, visto che questo cavo potrebbe rappresentare la soluzione al grande problema split screen; se volete una panoramica più aggiornata e precisa su questo, leggete lo speciale Multiplayer su queste stesse pagine.

IBVA BRAINWAVE ANALYSER

Ecco quello che sembra essere il futuro dei videogiochi, il Nirvana dei pigri, la nuova frontiera dell'intrattenimento elettronico: un analizzatore di onde cerebrali! Siamo indecisi se classificarlo come giocattolo, come arma del governo, come strumento di tortura o come frullatore. Qualsiasi cosa sia, se dovesse funzionare potremmo veramente trovarci di fronte a un miracolo che comunque avrà già trovato applicazione nel settore militare. Si tratta di un analizzatore di onde cerebrali che trasforma queste ultime in un segnale del tutto simile a quello che invierebbe il joypad alla console. Esatto, amici! Sarà possibile giocare con il pensiero! Ora: la cosa può sembrarvi incredibile e in parte lo è; può sembrarvi costosa, e lo è sicuramente (280 dollaroni, circa 500.000 lire). Ma se effettivamente funzionasse? Sarebbe la gioia per i vostri sederi di piombo! Vi immaginate di poter giocare a Wipeout 'pensando' alla direzione in cui volete andare?! Noi in redazione siamo piuttosto scettici, anche perché se viene messo in vendita un affare del genere per il mercato dei videogiochi, siamo terrorizzati da quello che potrebbero farne le mani sbagliate... Staremo a vedere... Se l'aggeggio vi interessa, potete richiederlo direttamente alla IBVA presso il loro sito, www.IBVA.com e buona fortuna!

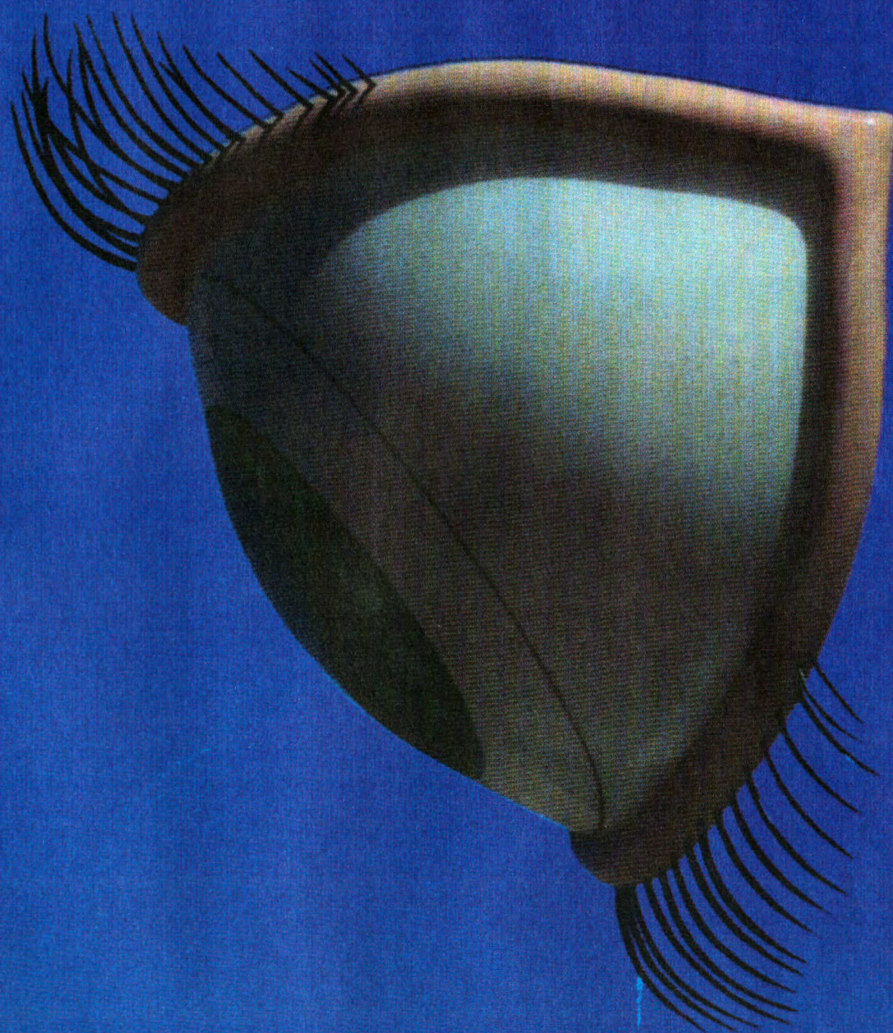




BEATMANIA CONTROL DECK

Creato appositamente per uno e un solo gioco, **Beatmania** della Konami, questo enorme pad dovrebbe servire a facilitarvi il gioco. La cosa è interessante: Beatmania è un incrocio tre **Parappa the Rapper** e **Bust A Groove** con l'aggiunta di un pizzico d'originalità dovuta alla presenza dello scratch. Dovete battere a tempo i tasti per far ballare i ballerini e scratchare in varie competizioni. Con un pad normale, questo può risultare relativamente semplice, ma immaginate di farlo con un deck paro paro a quello di un mixer da DJ! I tasti sono posizionati in modo da essere più facilmente raggiungibili dalle dita e sono stati rinforzati per permettere di sostenere l'indiavolato ritmo di pressione, mentre la vera chicca è rappresentata dal grande **pad rotondo** (come quelli sui cd player da pub) che potete usare per mimare in maniera più realistica possibile lo scratch. Il concetto di per sé non è malvagio, non foss'altro che lo potete usare solo per un gioco e basta. E vale la pena di spendere dei soldi (non sappiamo ancora quanti) per usarlo solo per un gioco? Noi crediamo di no.

THE CRANBERRIES BURY THE HATCHET



IL NUOVO ALBUM









PLANET Cheat Speciale 1ª parte

Edizione estiva di "Planet Cheat": abbiamo raccolto tutti i vostri messaggi d'aiuto e ci siamo impegnati a fondo. Abbiamo navigato in rete e spremuto il nostro archivio, ma alla fine ce l'abbiamo fatta. Due appuntamenti speciali (il prossimo a settembre) per non farvi 'piantare' a metà gioco.

A BUG'S LIFE

Vite illimitate: nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate X, Cerchio, L2. Un suono vi informerà dell'avvenuto inserimento della cheat.



ACTUA SOCCER 3

Dovete inserire i seguenti codici nella schermata di creazione delle squadre.
XXX Team: inserite "SEXY FOOTBALL" come nome della squadra personalizzata. Sotto "CHT1" apparirà lo XXX Shearer team.
Big Head Mode: inserite "TOP HATS" come nome della vostra squadra personalizzata per ottenere una formazione di "capoccioni".
Bonus Teams: per sbloccare ventiquattro formazioni supplementari inserite "PREM CLUBS" nella schermata della creazione delle squadre.



Joke Teams: per avere ventiquattro squadre di fantasia digitate "TFF TEAMS" nella schermata della creazione delle squadre.

AKUJI THE HEARTLESS

Debug Mode: per accedere al debug mode dovete mettere in pausa il gioco e, tenendo premuti L2 (o R2), premere in sequenza Sinistra, Su, Su, Triangolo, Destra, Quadrato, Sinistra, Su, Giù, Destra, Destra.



Invincibilità: per ottenere l'invincibilità dovete mettere in pausa il gioco e, tenendo premuti L2 (o R2), premere in sequenza Sinistra, Destra, Sinistra, Triangolo, X, Su, Cerchio, Sinistra.
Infinite Spirit Spells: per avere a disposizione energia magica infinita, mettete in pausa e, tenendo premuti L2 (o R2), premete Sinistra, Triangolo, Sinistra, Sinistra, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Destra, Cerchio, Su, Su, Giù. Ovviamente, per poter usufruire di questo codice dovete prima ottenere le abilità magiche.

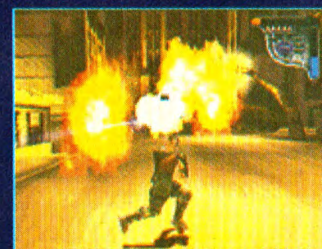
APE ESCAPE

Bomba dell'auto RC: quando usiamo la macchina RC è possibile metterla vicino a una scimmia e colpirla con una mazza stordente, e poi BBOOOMMM Suggerito da Pokemaster



Salvarsi la vita: quando cadiamo da un dirupo, premiamo start e poi exit. Entreremo nella stazione del tempo con lo stesso numero di vite che avevamo prima di cadere.
Codici Game Shark, versione per il Nord America:
Comando Joker: D00E5478 ????
Vite infinite: 800F448C 0064
Salute infinita: 800EC2C8 0005
Ossigeno infinito: 800F4DC8 0258
Catturare solo una scimmia per completare il livello: 800F44B6 00CE
Triangoli d'oro al massimo: 800F44B8 0063
Cronometro fermo su 0: 00:00 800F4490 0000
Avere tutti i gadget: D00F51C4 0003 /300F51C4 00FF
Avere tutte le monete Spectar: 800F44BA 003C
Completare Fossil Field al 100%: 300DFC71 0002
Completare Primordial Ooze al 100%: 300DFC72 0002
Completare Molten Lava al 100%: 300DFC73 0002
Completare Thick Jungle al 100%: 300DFC74 0002
Completare Dark Ruins al 100%: 300DFC75 0002
Completare Cryptic Relics al 100%: 300DFC76 0002
Completare Stadium Attack al 100%: 300DFC77 0002
Completare Crabby Beach al 100%: 300DFC78 0002
Completare Coral Cave al 100%: 300DFC79 0002
Completare Dexter's Island al 100%: 300DFC7A 0002
Completare Snowy Mammoth al 100%: 300DFC7B 0002
Completare Frosty Retreat al 100%: 300DFC7C 0002
Completare Hot Springs al 100%: 300DFC7D 0002
Completare Gladiator Attack al 100%: 300DFC7E 0002
Completare Sushi Temple al 100%: 300DFC7F 0002
Completare Wabi Sabi Wall al 100%: 300DFC80 0002
Completare Crumbling Castle al 100%: 300DFC81 0002
Completare City Park al 100%: 300DFC84 0002
Completare Spectar's Factory al 100%: 300DFC85 0002
Completare TV Tower al 100%: 300DFC86 0002
Completare Monkey Madness al 100%: 300DFC88 0002
Completare Peak Point Matrix al 100%: 300DFC8E 0002
Salto Lunare[Nota]: D00E5478 0008 /800EC23E 0008
Nota: Premere R1 per fare un salto lunare e R2 per fare un salto normale.

APOCALYPSE



Tutte le armi: durante il gioco premete il tasto Pausa, quindi premete L1, Quadrato, Cerchio, Su, Giù, X, Quadrato.

Selezione dei livelli: durante il gioco premete il tasto Pausa, quindi premete Triangolo, Su, X, Giù. A questo punto, attraverso il menu, sarà possibile scegliere il livello desiderato.
Mettendo in pausa il gioco, tener premuto L1 e inserire il codice:
Invincibilità: Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Triangolo, Su, Destra, Giù
Debug info: Giù, Giù, Triangolo
Vite infinite: Triangolo, Cerchio, X, Quadrato
Pieno di energia: Quadrato, X, Triangolo, Cerchio
Continua dall'ultima locazione dopo esser morto: Quadrato, Cerchio, X

ARMY MEN 3D

Selezione del livello: al menu principale premete rapidamente Quadrato, Cerchio, R1, L1, L1 + R1.



Tutti gli stage: selezionate le opzioni e raggiungete la selezione del livello di difficoltà. Quindi, tenendo premuti insieme Triangolo, Quadrato e Cerchio, premete L1 + L2.
Invincibilità: mettete in pausa la partita e premete rapidamente Quadrato, Cerchio, L1, L1 + L2. Quindi Sarge sarà invincibile durante tutto il livello corrente. Alternativamente, mettete in pausa il gioco e premete R1, L1, R1 + R2 per almeno due secondi.
Tutte le armi: mettete in pausa la partita e premete rapidamente Quadrato, Cerchio, R1, L1, R1 + R2. Sarge, per tutta la durata del livello, avrà a disposizione tutte le armi. Alternativamente, mettete il gioco in pausa e premete L1, L1 + L2 per almeno due secondi
Corsa più veloce in modalità multiplayer: premete Quadrato più Triangolo.

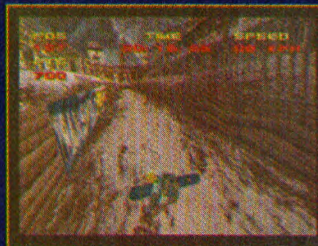
ASTEROIDS



Asteroids originale (Mini-Game): quando appare la scritta "Press Start" nello schermo dei titoli, tenete premuto Select e immettete il codice Cerchio, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio. Se il codice è stato inserito correttamente, dovreste sentire il suono della distruzione di un asteroide. Premete Start e andate al menu principale dove dovreste trovare l'opzione:"Classic Asteroids"
Navicella Excalibur: quando, nello schermo dei titoli, lampeggia la scritta "Press Start", tenete premuto Select e pigiate: Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Quadrato. Il suono dell'esplosione di un asteroide confermerà l'attivazione della nuova opzione.
Level Select: quando, nello schermo dei titoli, lampeggia la scritta "Press Start", tenendo premuto Select digitate Quadrato, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Cerchio. Il suono dell'esplosione di un asteroide confermerà l'attivazione della nuova opzione. Iniziando una partita, la pressione contemporanea di Select e Start attiverà il codice; usando le frecce del pad potrete selezionare nuovi livelli, nuove aree e attivare o disattivare la collisione con gli asteroidi. Con L1 tornerete al gioco.
Extra Life (nel Mini-Game): mettete il gioco in pausa e premete: Su, Giù, Sinistra, Destra, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo.
99 Lives (nel Mini-Game): mettete in pausa il gioco e premete: Su, X, Giù, Triangolo, Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio.
Invincibilità (nel Mini-Game): mettete in pausa il gioco e premete: Giù, Giù, Su, Su, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Triangolo.

BIG AIR

Per ottenere tutti i personaggi e aprire tutti i percorsi: entrate nella schermata del test audio e fate suonare il pezzo dei Blink 182, Dammit. Selezionate poi il pezzo Untitled, sempre dei Blink 182. Andate ora nella schermata di selezione dei personaggi e tenete premuti Quadrato, Triangolo, cerchio e X. Se avete eseguito tutto correttamente, dovrebbe apparire la scritta Blink 182 Rocks.
Tutte le piste: al menu principale premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato. Ora scegliete un qualunque freeride mode.
Gareggiare contro Shawn Palmer: al menu principale, premete otto volte Quadrato. Quindi terminate la prima pista del World tour mode concludendo al primo posto per gareggiare contro Shawn nella prossima corsa.
Gareggiare contro Mike Beallo: al menu principale, premete rapidamente Quadrato per sei volte e Cerchio (due volte). Quindi finite la prima pista nel World tour mode concludendo al primo posto per gareggiare contro Mike nella prossima corsa
Gareggiare contro Nicola Thost: al menu principale, premete rapidamente Quadrato per sette volte e Cerchio (una volta). Quindi finite la prima pista nel World tour mode, concludendo al primo posto per gareggiare contro Nicola nella prossima corsa.
Gareggiare contro Ian Spiro: al menu principale, premete rapidamente Quadrato per sei volte, Cerchio e Quadrato. Quindi finite la prima pista nel World tour mode concludendo al primo posto per gareggiare contro Ian nella prossima corsa.



Gareggiare contro Ross Powers: al menu principale, premete rapidamente Quadrato per cinque volte, Cerchio e Quadrato (due volte). Quindi finite la prima pista nel World tour mode concludendo al primo posto per gareggiare contro Ross nella prossima corsa.
Gareggiare contro Fabien Rohrer: al menu principale, premete rapidamente Quadrato per cinque volte, Cerchio, Quadrato e Cerchio. Quindi, finite la prima pista nel World tour mode concludendo al primo posto per gareggiare contro Fabien nella prossima corsa.
Big Air board: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato (tre volte) e Cerchio. Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
TD5 board: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato (due volte), Cerchio e Quadrato. Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
La tavola di Steve: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato (due volte), e Cerchio (due volte). Quindi, alla schermata di selezione della tavola scegliete la Pitbull.
La tavola di Jimmy: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato e Cerchio (tre volte). Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
La tavola di John: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Cerchio e Quadrato (tre volte). Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
La tavola di Daniel: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Cerchio, Quadrato (due volte) e Cerchio. Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
Fire board: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato, Cerchio e Quadrato (due volte). Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
Angel board: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, Quadrato e Cerchio. Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.
Accolade board: al menu principale, premete rapidamente Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Quadrato, Cerchio (due volte) e Quadrato. Quindi, alla schermata di selezione della tavola, scegliete la Pitbull.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Modalità Expert: quando appare la schermata con il titolo premere L1 + L2 + R1 + R2.
Combattere come Gado: completate il gioco con qualsiasi personaggio in modalità arcade.
Combattere contro Shen Long: completate il gioco con qualsiasi personaggio in modalità arcade senza usare l'opzione continues. Shen Long vi apparirà in uno stage speciale.
Combattere come Shen Long: sconfiggete Shen Long nello stage speciale. Questo sarà disponibile in "Ending 1" nel "Movies and Pictures" menu.
Custom Option: completate il gioco in modalità arcade e avrete accesso alla custom option, dove troverete il 'big head mode', 'recovery speed' e altre selezioni speciali.



Model Type Option: completate il gioco con qualsiasi personaggio in 'story mode'.
Recovery Speed Option: completate il gioco con qualsiasi personaggio in 'story mode' senza usare continues.
Costumi extra: completate il gioco in modalità arcade con tutti i personaggi. Poi premete Start, e nella schermata di selezione dei personaggi scegliete il costume che preferite.
Opzione Cancella Tutti i Punti: permette di sconfiggere quindici o più personaggi

in modalità survival.
Opzione Personalizza: completare la modalità arcade per accedere all'opzione Personalizza che prevede alcune variabili, tra cui la possibilità di ingrandire le teste dei personaggi e regolare la velocità per riprendersi.
Attacco Violento Facilitato: invece di seguire le istruzioni del manuale per scagliare l'attacco violento lungo, fare in questa maniera. Quando siamo nella forma di bestia, basta premere INDIETRO + TRIANGOLO + CERCHIO contemporaneamente.
ATTENZIONE: usare un attacco furioso fa sì che si torni alla forma umana se manchiamo il bersaglio o dopo aver terminato la mossa.
Accedere alle Foto e ai Filmati: per accedere a tutte le foto e ai filmati bisogna superare la modalità Story con tutti i personaggi a livello di difficoltà 4 o superiore.
Opzione Velocità di Recupero: completiamo il gioco con un personaggio qualsiasi in modalità Story senza sfruttare la possibilità di continuare.
Togliere il Menu delle Opzioni nella Schermata di Pausa: basta tenere premuto il tasto R2 mentre il gioco è in pausa per eliminare il Menu delle Opzioni. E' possibile farlo riapparire lasciando il tasto R2.
Foto speciali: superiamo le modalità Arcade e Story con tutti i personaggi. Ogni volta che terminiamo il gioco, abbiamo una nuova foto. Si accede inoltre alla speciale "foto della sconfitta" di ogni personaggio completando il gioco dopo essere morti una volta.

B-MOVIE

Accesso a tutti i livelli: nella schermata del menu principale digitate L1, R1, L2, R2, Triangolo, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, X, Triangolo.



Tutte le armi e le astronavi: nella schermata del menu principale digitate L1, R1, L2, R2, Su, Giù, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Giù, Su.

BUST A GROOVE

Costumi alternati: selezionate con i tasti direzionali il personaggio desiderato, quindi tenete premuto il tasto Select e digitate Cerchio.
Skip level: completate il gioco utilizzando tutti i personaggi a disposizione. Quindi iniziate una nuova partita, premendo L2 + Select per skippare di livello.
Passo di chiusura: premete Cerchio appena compare sullo schermo la scritta di vittoria dello stage.
Rassegna dei passi a disposizione: completate il gioco a livello di difficoltà Easy.
Ballare con Columbo: completate il gioco a livello di difficoltà Normal e Hard. Quindi selezionate Shorty e iniziate una nuova partita a livello di difficoltà Normal.
Ballare con Capoeira: completate il gioco a livello di difficoltà Normal.
Ballare con Robo-Z: completate il gioco a livello di difficoltà Hard. **Ballare con Burger Dog:** completate il gioco a livello di difficoltà Easy, Normal e Hard. Quindi selezionate Hamm e iniziate una nuova partita a livello di difficoltà Normal.

BUST-A-MOVE 4

Un altro mondo: per accedere a un altro mondo premere Triangolo, Sinistra, Destra, Sinistra, Triangolo quando siamo nella schermata dei titoli. Se inseriamo correttamente il codice, sentiremo un suono e apparirà una piccola faccia in basso a destra nello schermo.



C3 RACING

Tutti i circuiti: nella schermata dei tracciati, selezionate Africa e digitate la sequenza R1, R2, R1, L1, Quadrato, L1.
Tutte le macchine sport: scegliendo l'opzione Arcade, nella schermata dei tracciati selezionate Inghilterra e digitate la sequenza R1, Quadrato, L1, Cerchio, R2, Cerchio.
Tutte le macchine GTI: scegliendo l'opzione Arcade, nella schermata dei tracciati selezionate Roma e digitate la sequenza L1, Cerchio, R1, Quadrato, L2, Quadrato.

Questi codici funzionano solo nell'arcade mode
Sbloccare tutte le vetture gti: selezionate la pista di Roma e premete L1, Cerchio, R1, Quadrato, L2, Quadrato.
Radio controlled cars: selezionate la pista statunitense e premete Quadrato, L1, R2, L2, Quadrato, R1.
Performance cars: selezionate la pista inglese e premete R1, Quadrato, L1, Cerchio, R2, Cerchio.
Tutte le piste: selezionate la pista africana e premete 'go to africa' e premete R1, R2, R1, L1, Quadrato, L1.
Max Power track: selezionate la pista peruviana e premete Cerchio, Quadrato, R2, R2, R1, R1.
Piste invertite: vincete in tutte le trenta piste per correrle nell'altro senso.

CARDINAL SYN

Personaggi nascosti: inserite questi codici durante la schermata dei titolo quando appare la scritta: "Press Start".
Kron: Su, Giù, Su, Giù, Triangolo, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, R1, R2
Bimorphia: Destra, Destra, Destra, Giù, Quadrato
Juni: Su, Sinistra, Sinistra, Su, Quadrato
Khan: Su, Su, Giù, Giù, Triangolo
Moloch: Su, Destra, Giù, Destra, Quadrato



Mongwan: Giù, Giù, Giù, Su, Triangolo
Redempter: Su, Giù, Sinistra, Destra, Cerchio
Stygian: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Triangolo
Vodu: Sinistra, Sinistra, Sinistra, Su, Cerchio

CIVILIZATION II

Tanti soldi: Inserire "_CasH" al posto del nome di una città tenendo premuto R1 mentre si scrive la H maiuscola. Dovreste entrare in possesso di una quantità spropositata di danaro.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

Chronoshift: per ottenere un chronoshifter, inserite il seguente codice. Piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio).
Parabombs: inserite il seguente codice: Quadrato, Cerchio, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio.
Soldi a Palate: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi X, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Cerchio.
Vittoria Istantanea: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Cerchio, Cerchio, Triangolo, X, X, Quadrato.
Invulnerabilità: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Quadrato, X, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo.



Attacco Nucleare: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Cerchio, X, Cerchio, Cerchio, X Quadrato.
Mappa Rivelata: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Triangolo, Triangolo, X, Cerchio, Triangolo, Quadrato.

COOL BOARDERS 3

Tracciati liberi: in modalità Torneo digitate al posto del nome WONITALL
Tutte le piste: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice wonitall.



Tutti i boarders: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice open_em.
Teste grosse: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice bigheads. A questo punto utilizzate L2 e R2 per rimpiacciolire o ingrandire la testa.
Director's Cut: scegliete l'opzione

'Tournament' e inserite al posto del nome il codice showpos.
Gioca come Burg: sbloccate tutti i boarders, poi finite la prima sfida con più di 3400 punti in modalità 'Single event'.
Controllo replay: durante il replay, tenete premuto Sinistra per abilitare la slow motion o premete Giù per mettere in pausa.

CRASH BANDICOOT WARPED

Eggipus Rex - Livello segreto 2: andate al livello 14 e giocate fino a quando non incontrerete all'orizzonte l'alieno che vi fa i segnali. Corretegli contro e verrete catapultati al livello 31.



Instant Uka Uka: premere Triangolo, Cerchio, X, Quadrato. Attenzione: vale solo per una vita.
Cinque vite bonus: iniziate il gioco al livello 14 e prendete la gemma gialla. Correte da ogni parte fino alla fine, quindi con un doppio salto volate sopra la gemma gialla. Quindi, ancora con un doppio salto saltate oltre il muro d'acciao per trovare le cinque vite.

CROC 2

Codici Game Shark:
Vite infinite: 800765E0 0009 /800765E4 0009



Gioielli infiniti: 80076660 0064
Carta dei gioielli al massimo: 800765E8 270F
Premere L1 per attivare l'invincibilità:
D00721CE FBFE
8003B6FA 8CC2
Premere R1 per disattivare l'invincibilità: D00721CE F7FE
8003B6F2 ACC2

DESTREGA

Colpo a carica massima: caricare due o tre livelli, quindi cancellare con un colpo. Questi colpi possono respingere gli attacchi di livello inferiore. Per esempio, un colpo di livello 3 respinge gli attacchi di livello 2.
Selezione casuale dei livelli: premere START nella schermata di selezione dei livelli per accedere casualmente a un livello.



Personaggi Segreti: terminare la modalità per singolo giocatore con un personaggio qualsiasi, quindi nella schermata Character Select premere start su quel personaggio per accedere al personaggio segreto.

DEVIL DICE

Avanti Veloce: giocando in Wars mode, non appena esaurita la barra di energia premete il tasto Triangolo, e i personaggi che rimangono in gioco velocizzeranno enormemente il loro progresso nel round. NOTA: questo trucco funziona solo quando nel round rimangono unicamente i personaggi controllati dal computer.



Istruzioni Audio: nel menu principale premete il tasto Destra. A questo punto dovrebbe apparire la parola "Rules", subito seguita da una serie di istruzioni audio, che spiegheranno le regole del gioco. Una volta terminate le istruzioni audio, premete più volte il tasto Destra finché non tornerete al menu da cui eravate partiti. Ora non rimane che premere una volta ancora il tasto Destra, e la parola "Rules" apparirà scritta in un altro colore, mentre sentirete pronunciare la frase "Basic Technique". Ascoltate con attenzione, dal momento che la voce illustrerà con dovizia di particolari tutte le tecniche base.

DIABLO

Soldi e oggetti a volontà: iniziate una partita a due e caricate due personaggi. Trasferite tutto a un personaggio: oro ed equipaggiamenti vari. Salvate il personaggio e ricominciate una partita. Ora non vi resta che vendere tutto per ottenere un bel mucchietto di denaro. Continuate così fino a ottenere un numero sufficiente di soldi.



DRIVER

Città Bonus: completare il gioco una volta per sbloccare una città segreta
Modalità Cheat: inserire uno dei seguenti trucchi nel menu principale. Se l'operazione è fatta in maniera corretta, si sente un suono. Il codice corrispondente verrà sbloccato nella schermata dei trucchi
Invincibilità: premere velocemente L2(2), R2(2), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1(2).
Niente polizia: premere velocemente L1, L2, R1(4), L2(2), R1(2), L1(2), R2.
Ruote posteriori sterzanti: premere velocemente R1(3), R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
Sospensioni lunghe: premere velocemente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2(2), L2(2), L1, R2, R1.



Mini macchine: premere velocemente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2(3). Nota: I vari impatti sulla carrozzeria avranno lo stesso come se le auto fossero delle normali dimensioni
Schermata rovesciata: premere velocemente R2(2), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2(2), L2, R2, L1.
Visualizzare i titoli di coda: premere velocemente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
Codici Game Shark: versione europea e australiana (PAL)
Nessun danno: 8009AC5C 0000
Invincibilità: 80090714 0000
Tempo illimitato: 800C1A74 FFFF /800C1A76 000E
Guidare attraverso i muri: 80039456 1000
Guida lenta in mezzo alle macchine: 8001BAA2 2400
Livello senza fine: 800C18C4 0002 /800C18E4 0000 /800C18E6 0000
Premere L1 + L2 + R1 + R2 girarsi in avanti D009EF7A F0FF
800905BC 012C

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Invulnerabilità: L2, R1, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, Select, Select.
Invulnerabilità temporanea: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.
Tutte le armi: L1, L2, Su, L1, L2, Giù, R1, Destra, R2, Sinistra.
Armi super: Destra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Select.
Munizioni illimitate: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select.



Seleziona il livello: Giù nove volte, Su nove volte. A questo punto apparirà la scritta "Level select". Appena terminata la partita scoprirete che nel menu è comparsa una nuova opzione chiamata "Time to kill". Selezionarla per scegliere il livello da giocare.
Tutte le chiavi: Su, Destra, Su, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Destra, Giù.
Tutti gli oggetti: R1 cinque volte, L1 cinque volte.
Raddoppia i danni: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Duke con il testone: R1 nove volte, Su.
Duke con la testa piccola: Destra, R1 otto volte, giù.
Nemici con il testone: R1 nove volte, Sinistra.
Nemici con la testa piccola: R1 nove volte, Destra.

ESPN PROBOARDER

Tutte le piste: Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.



FIFA 99

Non perdere mai: se volete far vincere

PLANET CHEAT

tutte le partite alla vostra squadra del cuore, selezionatela e scendete in campo. Se state perdendo, o comunque se gli avversari vi mettono sotto pressione, mettete in pausa e raggiungete la schermata di selezione della squadra da controllare. Quindi, cambiate squadra e fatevi un mucchio di autogol. Prima della fine della partita ricordatevi di riselezionare la vostra squadra. In questo modo potete far vincere la Champions League alla Procaccolese: un bel risultatino, riservato però a chi ha la pelliccia nello stomaco.
Soldi infiniti: andate alla pagina per editare le squadre e inserite il codice L1, L2, R2, R1, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Start, Select.



I migliori 25 del mondo: andate alla schermata dei trasferimenti e digitate L2, L1, R2, R1, Quadrato, Triangolo, Su, Giù, Destra, Sinistra, Select.
Se il codice è inserito correttamente, sentirete un effetto sonoro.
Attributi infiniti dei giocatori (in che senso?): andate nella schermata per editare i giocatori, quindi selezionate le abilità dei giocatori e premete L1, L2, R1, R2, Quadrato, Quadrato, Su, Cerchio. Se il codice è inserito correttamente ascolterete la curva che urla per un gol.
Ronaldo: nel gioco, Ronaldo è chiamato "Calcio" e ovviamente milita nell'Inter.
Abilità dei giocatori al massimo: selezionate una delle caratteristiche del giocatore nello schermo di customizzazione dei calciatori e premete L1, L2, R1, R2, Quadrato, Quadrato, Su, Cerchio. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Ora, uno o più attributi possono essere portati fino al valore massimo di 99.
Atlanta Attack Team: per sbloccare Atlanta Attack bisogna vincere la Champions Cup con la squadra del Brasile al livello di difficoltà più alto. Poi, selezionate la Custom Cup e scegliete "International Team".

FISHERMAN'S BAIT: A BASS CHALLENGE

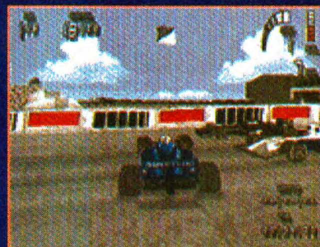
Lista del conteggio totale: nella schermata iniziale premere Su(2), Giù(2), L1, R1, L1, R1, X, Cerchio, Start. Quindi accedere alla schermata "Options" e premere Select per fare apparire la dicitura "Total Count List" che mostra quante partite sono state fatte, il conteggio dei pesci e il tipo di pesci pescati!
Pescare i pesci più grandi: nella schermata della scelta delle esche premere Triangolo + Cerchio + Quadrato + X + R1 + R2.
Lago di Concave Dam: fare almeno 50 partite. Nota: Usare il codice per la lista del conteggio totale per vedere quante volte si è giocato



Codici Game Shark:
Crediti infiniti: 800B060A 0009
Disattivare il cronometro: 800B0F54 76A8

FORMULA 1 '98

Bonus track: digitate **CHEESY POOFS** nell'opzione Driver Edit.



FUTURE COP LAPD 2100

Tutte le missioni completate e tutte le armi bonus: digitate la password DYPYFASRHR.
Nessuna missione completata, tutte le armi: digitate la password SYMRGOBRRL.



Tutte le missioni completate e chiuse, tutte le armi: digitate la password DYSIFASRHY.
Passwords Level: nella schermata della password inserite la sigla per raggiungere il livello desiderato.
Livello 1 - TAFRGYBLRR
Livello 2 - CRGRGYBLRY
Livello 3 - FUMRGYBLRL
Livello 4 - SICUGYBLLI
Livello 5 - TAFUGYBLLR
Livello 6 - CRGUGYBLLY
Livello 7 - FUMUGYBLLR
Livello 8 - SIFYGYBISR

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Inserite i seguenti codici per attivare le modalità:
Sconfiggere Evil Santa: attendere fino a quando non lancia un regalo, rimanendo sulla destra o sulla sinistra, quindi colpirlo con una codata per rimandarlo indietro. Ripetere questa mossa tre volte.
Opzione Easy Remotes in Mission Control: 1° Remote: andare nella "Wreck Room" e superare tutti gli ostacoli. 2° Remote: scaliamo la montagna sul lato sinistro della TV che ci conduce a "The Pole".



Aprire The Vault in Mission Control: raccogliere dal livello segreto tutti e quattro gli oggetti da raccogliere nel Vault per aprirlo.
Giocare nei panni di DracuGex in Mission Control: per giocare nei panni di DracuGex in Mission Control bisogna andare a Clueless. Saliamo sul lato sinistro. Noteremo una foto azzurra di DracuGex. Osserviamo la foto col pulsante triangolo: se abbiamo fatto tutto in maniera corretta, sentiremo la risata di Rez.
Vita extra: Triangolo, Cerchio, Stella, Quadrato, Quadrato, X
Dieci vite: Quadrato, X, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato
Invincibilità: Quadrato, Stella, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Diamante
Giocare come Alfred: Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, Stella, Stella.
Giocare come Cuz: Quadrato, Diamante, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Diamante
Giocare come Rex: Quadrato, Stella, Stella, Quadrato, Triangolo, Triangolo
Sequenza FMV: Cerchio, Triangolo, Quadrato, Stella, Diamante, Stella.
Sequenza FMV 2: Diamante, Stella, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio.

GRAND THEFT AUTO

Super Cheat: digitate "bstard" come nome per ottenere tutto ciò che il gioco offre: tutte le armi, munizioni infinite, selezione della mappa, chiave per uscire di prigione, armatura, 99 vite e altro ancora!

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Password Finale: inseriamo HAROLDHAND come nome del nostro giocatore per accedere a tutti i livelli, le armi, avere le munizioni infinite, un pass "Esci gratis di prigione", l'armatura, la foto del pappagallo, 9,999,990 punti, 99 vite, il moltiplicatore per 5, niente polizia e la possibilità di visualizzare le coordinate.
Suggerito da Spike
1J Comando Joker Inverso: D003C528 ????
1 Punteggio a 5 milioni: D002BE1C 0000
8002BE1C 4FFF
D002BE1E 0000
8002BE1E 004C
2 Vite Infinite: 8002BF72 0004
3 Munizioni Infinite per la pistola: 3002BF7D 0063
4 Munizioni Infinite per la mitragliatrice: 3002BF7E 0063
5 Munizioni Infinite per il lanciarazzi: 3002BF7F 0063
6 Munizioni Infinite per il lanciafiamme: 3002BF80 0063



7 Avere il pass gratuito per uscire di prigione: 8002BF8A 0001
8 Moltiplicatore massimo del punteggio: 8002BF6E 0063
9 Attivare il livello Mods + Sods: 80026748 0001
10 Attivare il livello Chelsea Smile: 8002674C 0001
11 Attivare il livello Dead Certainity: 80026750 0001
12 Livello Wanted Level al massimo: 80019C44 0004
13 Nessun poliziotto: 8002BE08 0000
14a Disattivare l'opzione per il doppio scambio (2.xx & Versione Caetla):
D0180C94 033F
80180C96 2400
14b Disattivare l'opzione per il doppio scambio (GameShark Pro Versione 3.xx):
C1000000 0000
D0180C94 033F
80180C96 2400

HARD EDGE

Avere nuovi vestiti e nuove armi: completate il gioco e salvate. Ricaricate la partita salvata e prendete il personaggio che avete scelto per terminare la missione. Premete Select nella schermata di selezione del personaggio e scegliete "ARMS" per

avere nuovi vestiti o nuove armi. Dopo aver finito il gioco una seconda volta, ripetete questo procedimento per una serie supplementare di nuove opzioni.



JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Per abilitare i codici seguenti, digitate durante il gioco le diverse sequenze:
Gioca come T-Rex: Triangolo, Quadrato, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Triangolo, X.
Gioca come Raptor: Quadrato, X, Triangolo, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, X.
Quarantasette vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Quadrato.



Raptor gallery: X, Quadrato, Triangolo X, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato.
Uomo con trenta vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio, Cerchio.
Cacciatore gallery: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Cerchio, X.
Raptor con trenta vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.
Livello Sarah: Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato.
Molte vite: quando sentite all'inizio del gioco la frase *"Start game"* premete Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Cerchio.

J-LEAGUE WINNING ELEVEN (Versione giapponese)

Durante la selezione delle squadre, selezionate il team all'estrema destra. Premendo insieme L1, L2, R1 e R2 e indicando verso sinistra, avrete la possibilità di scegliere un'altra squadra. Per avere un'altra visuale premete, nella schermata dei titoli, Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, X, Cerchio. Se il codice è inserito correttamente udirete un suono.



LIBERO GRANDE

Ecco come ottenere altri calciatori da impersonare in questo avvincente calcio in prima persona:
Gregorio Zonaras: finire la modalità arcade a difficoltà normale.
Arnold Lang: fare più di 8.000 punti in modalità Challenge 9.
Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner o **Gerald Wells:** vincere la coppa internazionale con tutte le squadre a difficoltà normale.



Ruprecht Va: scoprire le ultime tre opzioni nella modalità Challenge 9.
David Magellan: fare più di 1.150 in modalità Challenge 9 in qualunque livello di difficoltà.

LIVE WIRE



Selezione del livello: mentre siete nella schermata di selezione del livello, tenete premuto Triangolo e premete Sinistra, Giù, Su, Destra e Sinistra. Premete Su e Giù per scegliere un nuovo livello su qualsiasi mondo.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Cheat mode: andate sulla scelta "options" del menu principale, quindi pigiate in rapida sequenza R1, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Triangolo. Attiverete un *cheat* menu. La sequenza di tasti per la versione giapponese è: L1, X, Sinistra, Quadrato, Quadrato.



Come prendere il controllo di Spider-Man: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Spider-Man e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di Mephisto: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Omega-Red e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di U.S. Agent: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Vega (M. Bison) e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di Shadow Charlie: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Dhalsim e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di Dark Sakura: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Hulk e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di Grey Hulk: prendete il controllo di Dark Sakura e scegliete Hulk come sua partner.
Come prendere il controllo di Mech-Zangief: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Blackheart e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.
Come prendere il controllo di Mech-Gouki: finite il gioco con un personaggio qualsiasi; andate quindi nello schermo delle opzioni e selezionate il "Same Character Mode". Ora, nello schermo di selezione dei personaggi, nella modalità arcade o in quella Versus, andate su Gouki (Akuma) e tenendo premuto Select pigiate un tasto qualsiasi del calcio o del pugno; quindi selezionate nuovamente Gouki e premete un tasto qualsiasi di calcio o pugno.
Giocare con lo stesso personaggio nel Versus Mode (Versione giapponese): finite il gioco con un personaggio qualsiasi; ora, nella schermata di selezione del personaggio, entrambi i giocatori possono selezionare il medesimo combattente.
Opzioni bonus (Versione giapponese): finite il gioco senza perdere neppure un round; ora, nello schermo delle opzioni, compariranno nuove possibilità, tipo l'aumento della velocità fino al livello otto.
Exploding Dan: premete il tasto del calcio medio dopo aver selezionato Dan come primo personaggio e tenetelo premuto finché non scompare la scritta "FIGHT".
Salti extra per Norimaro: selezionate Norimaro; quindi, nel versus screen, premete insieme i pulsanti del calcio debole, del pugno medio e del calcio forte. Norimaro sarà in grado di effettuare un salto per quattro volte consecutive.
Gioco velocissimo: selezionate un qualunque personaggio, quindi premete insieme i pulsanti del calcio debole, del calcio medio e del calcio forte finché non inizia il *round*.
Cambiate la disposizione dei personaggi nello schermo del Versus Mode: premete insieme i tre pulsanti del pugno (debole, medio e forte).

MEDIEVIL

Codice principale LOUDTOOT: in qualunque parte del gioco mettete in Pausa, quindi tenendo premuto L2 digitate la sequenza Sinistra, Cerchio, Su, Giù, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo. A questo punto nel menu comparirà l'opzione Cheats, da cui sarà possibile scegliere il completamento del livello, l'invulnerabilità o il calice (nuove armi, nuovi oggetti, fine livello).



METAL GEAR SOLID

Modalità extra: finite tutti e dieci gli stage di pratica e ottenete il "Time Attack", in cui la difficoltà è un po' più alta ma non ci dovrebbero essere problemi nel completare le missioni nel tempo concesso. Completate queste dieci prove e otterrete il "Gun Shooting mode", il cui livello di difficoltà è davvero alto: dovrete uccidere tutte le guardie entro il tempo limite. Avrete a disposizione la Socom con il silenziatore e 5 colpi per ogni guardia. Se riuscite a finire questi 10 stage, avrete la possibilità di cimentarvi in uno stage supplementare ("Survival Mission"), nel quale dovrete affrontare uno dietro l'altro i dieci stage e completarli in sette minuti. Avrete solo 30 colpi. Se portate a termine anche questa missione, significa che siete davvero bravi!
Tuxedo Snake: terminate il gioco due volte; iniziando un'altra partita, Snake indosserà

un tuxedo.

Come ottenere la modalità Stealth Gear: terminate il gioco a livello facile e premete Select durante la tortura. Finito il gioco, aspettate i titoli e il salvataggio del gioco; ricominciando una partita dal salvataggio appena effettuato, otterrete la modalità "Stealth".

Armi infinite: terminate il gioco resistendo alla tortura. Dopo aver salvato Meryl riceverete una bandana, che indicherà la disponibilità illimitata di munizioni.

Technical Demonstation Mode: completate in ordine:
1) Il Training;
2) il Time Trial;



3) il Gun Shooting;
4) la modalità Survival.

Ogni volta che terminerete una modalità sbloccherete la successiva; dopo la quarta sarà disponibile il Technical Demonstration Mode.

Meryl in mutande: correte nel gabinetto riservato alle donne quando ci va Meryl; assisterete ad alcune sequenze non interattive in cui Meryl è senza pantaloni. OPPURE, quando attraversate il condotto dell'aerazione passando sopra la cella in cui è rinchiusa Meryl, la vedrete intenta a fare flessioni per gli addominali. Allontanatevi e tornate sopra la sua cella; guardando, la troverete alle prese con dei piegamenti. Ripetete l'operazione di allontanamento una terza volta e guardate nuovamente nella sua cella; questa volta sarà alle prese con un esercizio per le gambe. Dopo essere usciti e rientrati un'altra volta la troverete di nuovo all'inizio della serie di esercizi, ma questa volta lo starà facendo in mutande.

Giochi Konami: un'amenità: giocate utilizzando una *memory card* su cui avete precedentemente salvato un gioco Konami. Quando affronterete Psycho Mantis, il vostro nemico, "leggendovi la memoria" vi citerà i titoli dei giochi della Konami i cui salvataggi sono presenti sulla *memory card*.

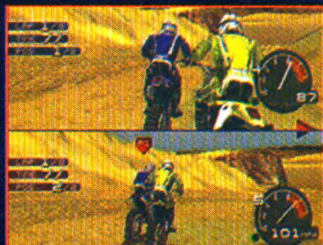
Change Costumes: usando per le partite sempre il medesimo salvataggio, completate il gioco due volte. Iniziando il gioco una terza volta, nell'ascensore Snake indosserà un Tuxedo. Completando il gioco per la terza volta, rigiocandolo per la quarta Snake indosserà un completo da Ninja. Altro che Tenchu!

Prendete subito il lanciarazzi NIKITA: prendete la SOCOM dal camion all'inizio della missione. Entrate dal condotto di aerazione e raggiungete l'hangar con i carri armati. Uscite e raggiungete di nuovo il camion: dove prima avete trovato la SOCOM, troverete ora il lanciarazzi.

MOTO RACER 2

Bonus track: al menu principale premete R1, R2, Su, Sinistra, Triangolo.

Moto più veloci: al menu principale premete Su (tre volte), Destra, Sinistra, Triangolo, X.



Salti più alti: al menu principale premete Sinistra (due volte), Destra (due volte), Giù (due volte), Quadrato, Triangolo, X.

Altri corridori lenti: al menu principale premete Cerchio, Quadrato, Destra, Sinistra, L1, R1, X.

Mirror mode: vincendo il Gold Trophy nel Super Bike Championship, il mirror mode sarà disponibile nelle modalità di pratica e nel single race.

Reverse mode: vincendo il Gold Trophy nel Moto X Championship, il mirror mode sarà disponibile nelle modalità di pratica e nel single race.

NASCAR 99



Dirt Track Racing: sul circuito di Charlotte puoi cimentarti in una 'dirt track'. Per farlo, completa cinque giri intorno alla linea di partenza/arrivo e la 'dirt track' apparirà.

Correre come Alan Kulwicki: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Bristol.

Correre come Benny Parsons: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Richmond.

Correre come Bobby Allison: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Charlotte.

Correre come Cale Yarbrough: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Darlington.

Correre come Davey Allison: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Talladega.

Correre come Richard Petty: gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Martinsville.

NBA LIVE '99

Giocare con "Phoenix Gorilla": nella schermata di creazione dei giocatori, digitate "BIG BOY" come nome; poi attribuite al giocatore i valori di Charles Barkley. Dovreste così ottenere Phoenix's Gorilla come free agent.



Extra Teams: al Rosters Screen selezionate l'opzione per creare un nuovo team. Inserite uno dei seguenti codici per ottenere una squadra che ha come cestisti gli sviluppatori del gioco:
Location: Hitmen - Nome della squadra: Coders
Location: Hitmen - Nome della squadra: Idlers
Location: Hitmen - Nome della squadra: Pixels
Location: Hitmen - Nome della squadra: Earplugs
Location: EA - Nome della squadra: Europals

Fake Pass: durante la partita premete contemporaneamente L2 e X

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Inserite le seguenti password come username:
HOTROD per sbloccare la Hot Rod bonus car; **FLASH** per sbloccare la Phantom bonus car; **BIGOVEN** per avere tutti i poliziotti che parlano in inglese; **WHIRLY** per volare su un elicottero.

Macchine bonus: completate la modalità Hot Pursuit con ognuna delle macchine della Polizia per vincere una nuova vettura (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice o Lamborghini).

Avversari più lenti: scegliete le modalità Tournament o Special Events. Selezionate la mappa, premete Start e immediatamente premete Sinistra+Quadrato+Cerchio durante la schermata di caricamento.



Extra time: non inserite un nome per avere un time limit più favorevole durante la modalità Hot Pursuit nella modalità con un giocatore.

NHL '99

Inserite uno dei seguenti codici nel password screen del menu delle opzioni:
freeea - attiva sia l'"ea storm" che l'"ea blades"
eaeao - attiva solo l'"ea blades"
brainy - teste grandi
bigbig - giocatori grandi
3rd - la terza maglia (per le squadre che ce l'hanno)



speed - velocizza il gioco
victory - mostra la sequenza finale

Extra Credits: per ottenere altri crediti, andate nel programming e digitate:
Gulliver - rende i portieri molto grossi
Headbone - dà grosse teste ai giocatori
Buffed - ingrandisce i corpi dei giocatori

NFL XTREME

Nella schermata per creare un giocatore, inserite i seguenti codici al posto del nome:
LAMEBOY LENNY: per vedere le animazioni al contrario
MONKEY MICKEY: per ottenere giocatori con braccia da scimmia
COINHEAD COREY: per avere una testa da padella
GEORGE GIRAFFE: per avere un collo lungo quanto quello di una giraffa
BIGHEAD BOBBY: per avere dei testoni a palla



SHRIMPY SEAN: per braccia piccolissime
BIG BEN: per giocare con una squadra di giganti
TINY TOM: per giocatori sottili.

GAMES

A cura di Christian Pettini

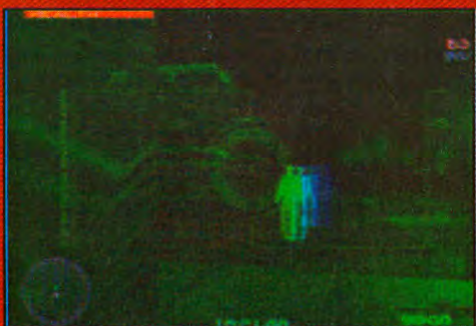
WANTED

Quello delle avventure è un genere nobile, che nasce sui computer a 8 Bit (presentando una interfaccia interamente testuale), si evolve grazie alle comode interfacce moderne e raggiunge l'apice con i sistemi a 32 Bit che consentono un controllo totale e una profondità notevole, grazie alle capacità grafiche e di stoccaggio dei dati sul CD. Nate per solitari (basta vedere le singole schede), le avventure vengono giocate anche da più persone che si ingegnano per risolvere i complessi enigmi che vengono presentati.

PUZZLE E STRATEGICI

ARCADE

1. Syphon Filter



2. Die Hard Trilogy



3. Bomberman World
4. Bubble Bobble featuring Rainbow Islands
5. Castlevania
6. Grand Theft Auto
7. Blast Chambers
8. Akuji
9. Overboard
10. The Fifth Element

AVVENTURA

1. Metal Gear Solid



2. Silent Hill
3. Resident Evil Director's Cut
4. Tomb Raider
5. Oddworld

A

ALONE IN THE DARK 2
(Infogrames)
MC
Case infestate e tanta avventura in questo 3D che presenta un sistema di inquadrature che sarebbe stato adottato anche da Resident Evil.





Il titolo Capcom lo ha sorpassato sotto tutti i punti di vista, ma l'atmosfera e il feeling che questo AITD è in grado di offrire rimangono ancora sostanzialmente validi. Non guasterebbe una bella rinfrescata alla grafica in un prossimo sequel dal momento che, in definitiva, l'aspetto cosmetico è il punto più debole della realizzazione.
N. giocatori: 1

72

ATLANTIS
(Cryo)
MC, MS



A distanza di pochi giorni da Egypt, la Cryo sforna un'altra avventura ambientata questa volta nella mitica Atlantide. Impersonate Seth (che non era un Dio egizio?), e vi muovete all'interno di un plot affascinante e ricco di sorprese. L'ambientazione è interessante perché mette in primo piano il luogo mitico per eccellenza: la città perduta di Atlantide.



La localizzazione interamente in italiano (come per la fotocopia egizia di cui sopra) è eseguita abbastanza bene, ma va riscontrata una certa carenza di cura nella realizzazione del doppiaggio. Altri difetti sono l'eccessiva facilità e anche una certa monotonia che interviene mentre si perlustrano i lunghi percorsi.
N. giocatori: 1

78

B

BATMAN & ROBIN
(Acclaim)
MC, DS
Piovoso adventure che ha per protagonista un nobile eroe. La licenza dell'uomo pipistrello è usata in modo deleterio in un gioco che fa della noia la sua caratteristica principale.



Nemmeno gli amanti del personaggio alato possono trovare soddisfazione nel giocare le avventure per via di una grafica indegna e di una meccanica di gioco ridicola.



Peggiore persino del picchiaduro che gode della stessa licenza, prodotto famoso per la sua scarsa qualità...figuratevi un po'.
N. giocatori: 1

52

BROKEN SWORD
(Sony)
MC, MS
Tra i migliori punta e clicca per PSX, ancora oggi tra i più venduti, Broken Sword ha avuto il merito di aver rilanciato l'avventura punta-e-clicca su console.



La splendida grafica, bella tanto nel dettaglio quanto nelle animazioni, introduce in una storia intrigante che procede senza grandi intoppi. La qualità degli enigmi, poi, attira sia gli avventurieri alle prime armi che i giocatori più esperti: entrambi vengono gratificati da questa bella avventura. Un'accortezza per i più esigenti: non aspettatevi emozioni a ogni angolo.
N. giocatori: 1

81

BROKEN SWORD 2
(Sony)
MC





Il secondo capitolo della saga di Broken Sword conferma e supera l'originale; gioco che richiede molto metodo e ragionamento, punta molto sulla bella storia, sorretta da una grafica ben definita e ottimamente animata. In questo episodio sarete alle prese con i Maya e i loro riti sanguinari, in una escalation di colpi di scena e suspense che vi terranno incollati al pad finché non raggiungerete la fine. Davvero un bel titolo, consigliatissimo a tutti i giocatori.
N. giocatori: 1

82

C

CASPER
(Interplay)
MC



Il simpaticissimo fantasmino protagonista di un ben noto cartone animato voluto da Spielberg scende dal grande schermo, ma nel tragitto perde un po' della sua verve: la trasposizione su PSX, infatti, risulta essere

un po' noiosa, soprattutto per i giocatori più esperti, nonostante gli ottimi effetti grafici dati da luci e trasparenze e la prospettiva isometrica. Peccato, perché l'idea era buona e la licenza pure; purtroppo il problema, irrisolvibile, è a livello di gameplay.
N. giocatori: 1

45

CHRONICLES OF THE SWORD
(Psygnosis)
MC, MS
Discutibile avventura che ha il sapore delle storie di re Artù e la mitica tavola rotonda che abbiamo visto in tanti film.

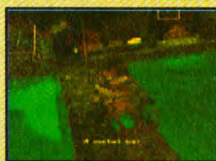




Nei panni del cavaliere Gauvain dovete aiutare Merlino contro Morgana in un mondo medievale mal renderizzato, alla lunga persino noioso. Supporta sì il mouse, ma è noioso lo stesso. Peccato, perché l'ambientazione è interessante: la trama, che purtroppo non lo è per niente, finisce per rovinare un titolo comunque ben confezionato.
N. giocatori: 1

25

CITY OF THE LOST CHILDREN
(Psygnosis)
MC
Tratto dal film omonimo, il gioco ha un impianto simile ad Alone in the Dark, e si caratterizza per un'interfaccia di controllo troppo lenta per chi non lo affronta con la dovuta pazienza.





La bella grafica introduce bene il giocatore nel mondo onirico e inquietante disegnato dai programmatori, ma purtroppo la storia non regge e il ritmo è davvero troppo troppo lento.
N. giocatori: 1

60

CLOCK TOWER
(Ascii)
MC
Avventura 3D che mal rende il voluto effetto horror e manca di spessore e di atmosfera per gli amanti delle avventure.



Luoghi comuni e qualche strafalcione in fase di progettazione del background faranno risultare questo prodotto poco godibile per gli appassionati del genere. La storia lascia un po' a desiderare e quindi è meglio lasciarlo sugli scaffali.
N. giocatori: 1

40

THE CROW: CITY OF ANGELS
(Acclaim)
MC
Nato dai fumetti di un autentico genio (del male, come tutti i veri geni), riprende la storia efficacemente narrata negli albi e nel famoso film con il compianto Brandon Lee.



Purtroppo la grafica è triste e dovete credere a quanto c'è scritto sulla confezione per convincervi che quello che controllate è il Corvo: questo ovviamente fa calare l'interesse sotto lo zero. Poi succede che magari ci giocate pure, e allora vi rendete conto che anche il gameplay è da spruzzarsi addosso perché il ritmo è noioso e l'interfaccia è ostica. Evitatelo e comprate Silent Hill.
N. giocatori: 1

62

CRUSADER: NO REMORSE
(Electronic Arts)
MC
Questo titolo fa parte di quei giochi che hanno un impianto grafico in 3D isometrico. Si avanza raccogliendo tutto quello che capita sotto tiro, sperando che sia utile per poter proseguire nell'esplorazione. La trama intrigante vi assegna il controllo di un soldato bionico che si infiltra in una base nemica e distrugge quello che trova.





Le sue abilità vi torneranno utili in varie occasioni e questo, unito all'abilità nel risolvere i semplici puzzle, può appassionarvi e prendervi davvero fino a farvi giocare Crusader: no remorse fino alla fine. Buono.
N. giocatori: 1

65

D

THE D
(Acclaim)
MC
Avventura grafica interattiva molto bella ma noiosa, con poca eccitazione ma ancor minore giocabilità.





Dovete accompagnare la bionda Laura nei corridoi di un castello che ha l'atmosfera di Myst, in un gioco che rischia di diventare solo una sequenza di quiz lunga ben 4 CD! Però la grafica, al contrario dell'illustre titolo Psygnosis (che però su Play perde un po' di mordente), presenta sequenze poligonali interattive che destano un po' l'interesse del giocatore perché lo rendono partecipe in modo più attivo.
N. giocatori: 1

40

DEFCON 5
(Millennium)
MC
Avventura con robusti elementi di sparatutto, Defcon 5 si svolge su una stazione spaziale semi-deserta.



6. Medievil
7. Broken Sword
8. Myst
9. Discworld
10. Little Big Adventure

GIOCHI DI RUOLO

1. Final Fantasy VII



2. Parasite Eve
3. Xenogears
4. Legacy of Kain: Soul Reaver
5. Suikoden
6. Alundra
7. Wild Arms
8. Blaze & Blade
9. Breath of Fire III
10. Diablo

PICCHIADURO

1. Tekken 3



2. Evil Zone



3. Dead or Alive
4. Kensei: Sacred Fist
5. Soul Blade
6. Ehrgeiz

7. Street Fighter Zero 3
8. Rival Schools
9. Street Fighter EX Plus Alpha Roger Y 21
10. Fighting Force

PLATFORM

1. Crash Bandicoot 3



2. Tarzan
3. Gex: Deep Cover Gecko
4. Spyro the Dragon
5. Pandemonium!
6. Rayman
7. Jersey Devil
8. Jumping Flash!
9. Adventures of Lomax
10. Rascal

PUZZLE GAME

1. Super Street Fighter 2 Turbo



2. Bust-a-Move 2



3. Bust-a-Groove
4. Kula World
5. Hebereke's Popoitto
6. Mr. Domino
7. Devil Dice
8. Music
9. Yoyo's Puzzle
10. Fluid

Dovete farvi strada contro robot programmati per uccidere e apparecchiature che sembrano avercela solo con voi. Abbastanza scontato e di scarso effetto grafico.
N. giocatori: 1

35

DEVIL'S DECEIPTION
(Sunsoft)
MC



Eccezionale al momento della sua uscita in Giappone, subisce le nefaste conseguenze del terribile ritardo dovuto alla localizzazione. Avventura in 3D con visuale in prima persona Doom-like, ha qualche elemento sparereccio. Gli amanti di questo genere possono consolarsi con prodotti decisamente migliori. Da evitare.
N. giocatori: 1-2

20

DISCWORLD
(Sony)
MC, MS
Dalla fantasia di Terry Pratchett arriva un mondo di fantasia e di mistero.



La grafica a fumetti rende onore allo scanzonato plot cartoonesco. L'umorismo non cede mai il passo alla noia, e il gioco è fruibile anche dai non anglofoni perché i sottotitoli sono in italiano; la traduzione è buona e i giochi di parole che caratterizzano l'umorismo di Terry Pratchett rimangono quasi inalterati. L'accesso al disco, ahinoi, è decisamente lento. Preparatevi a lunghe attese se volete godere delle spassose avventure dell'imbranato Rincewind.
N. giocatori: 1

80

DISCWORLD 2
(Psygnosis)
MC
Sequel delle avventure di Scuotivento, è sempre un'avventura punta-e-clicca godibile e divertente. L'accesso al disco rimane abbastanza lento. Peccato, perché è l'unico difetto di un gioco che presenta un plot davvero intrigante: il protagonista deve trovare nientemeno che la Morte, che ha deciso di "scioperare", per riportarla al suo lavoro. Gli enigmi sono abbastanza complessi e per questo l'avventura è sconsigliata agli avventurieri alle prime armi.



La grafica invece è molto migliorata rispetto al precedente episodio e assomiglia, per definizione e ambientazione, a quella del mitico Dragon's Lair.
N. giocatori: 1

82

E

EGYPT
(Cryo)
MC, MS
Una bella avventura ambientata nell'Egitto dei Faraoni.





La ricostruzione storica è accurata e la storia si dipana in modo interessante. Purtroppo gli enigmi presentati non sono molto difficili e questo, unito alla non eccessiva lunghezza, mina un po' la longevità. Rimane comunque un prodotto godibile (anche perché interamente localizzato in italiano) sul quale si può ritornare per consultare la ricca enciclopedia inserita nel CD.
N. giocatori: 1

75

EXCALIBUR 2555 AD
(Telstar)
MC
Avventura 3D con pochi puzzle e molta azione. I livelli sono brevi e relativamente semplici da portare a termine.





Il protagonista non è molto carismatico, e in definitiva risulta poco interessante impersonarlo e portarlo in giro per i dungeon; anzi, è abbastanza noioso. Invece sono molti i personaggi con cui interagire (ottanta!) ma purtroppo la loro IA è un po' scarsa e rendono poco godibile un prodotto che non ha molte frecce al suo arco.
N. giocatori: 1

55

F

FADE TO BLACK
(Electronic Arts)
MC
Grande gioco con molta atmosfera e momenti di thrilling con il famoso Conrad, già protagonista di Flashback, un'altra avventura (bidimensionale, apparsa sulle piattaforme a sedici bit). L'uscita, in ritardo rispetto alla release su PC, ne ha fatto un prodotto "nato vecchio". Peccato, perché i tredici livelli offrono un buon mix tra azione e riflessione e il gioco potrebbe interessare gli amanti delle avventure che mettono in secondo piano l'impatto cosmetico, effettivamente un po' scarso.

Se vi riesce, provatelo: magari la bella trama unita alla convenienza dell'edizione Platinum possono renderlo un acquisto onesto.
N. giocatori: 1

70

H

HEART OF DARKNESS
(Ocean)
MC
Un ragazzino bigia a scuola per un nobile motivo: inseguire il cane scappato; purtroppo si trova coinvolto in un mare di guai.







Arcade adventure bidimensionale, esteticamente eccellente, è in diretta concorrenza con la serie di Abe. La brevità e la relativa facilità risultano gli unici punti deboli di un prodotto che offre un divertimento pur breve ma molto intenso. Va sicuramente consigliato a quelli che giocano "a schizzo", ovvero molto in fretta; al contrario, chi da un gioco vuole la longevità deve portarsi a casa le avventure di Abe e gli altri Mudokon.
N. giocatori: 1

79

THE HIVE
(Trimark)
MC
Tanto tempo fa una civiltà avanzata ha creato degli insetti chiamati Hivas per produrre un miele da usare come arma biologica.



Oggi la Black Nexus vuole riprodurli e voi dovete fermarla. Avventura che si svolge attraverso 18 livelli rappresentati con una incerta grafica pre-renderizzata, risulta un po' noiosa e banale; l'interfaccia utilizzata è poco pratica per riuscire ad attirare il giocatore.
N. giocatori: 1

65

K

KING'S FIELD
(Sony)
MC
Datato incrocio fra uno sparatutto Doom-style e un'avventura. Ambientato in un mondo fantasy ricco di magia ed eroi medievaleggianti, è arrivato sul mercato occidentale con un ritardo eccessivo rispetto al tempo di uscita nella terra del Sol levante e quindi ha un look un po' datato. Bella però l'ambientazione, ricca e coerente; infine, interessante anche la trama che corre via abbastanza agevolmente.





N. giocatori: 1

40

L

LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)
MC, MS
Buona conversione da PC, piattaforma sulla quale godeva di una grafica in alta risoluzione che non ha perduto molto nella trasposizione su PlayStation.





Ha dalla sua una lunga durata di gioco e alcuni momenti di palpitante azione. Twinsen deve salvare il mondo dal cataclisma scatenato da Funfrock (avete davvero paura di un tizio che ha un nome così pacco?), ha un discreto appeal per una feature singolare: scegliete l'atteggiamento da avere con le persone e questo influisce realmente sulla riuscita delle vostre azioni.
N. giocatori: 1

80

M

MEDIEVIL
(Sony)
MC, DS
Siete sir Daniel Fortesque, un nobile non morto ridotto abbastanza male: la vostra arma di emergenza è il vostro braccio! Affrontate lunghi livelli caratterizzati da una bella atmosfera fantasy pieni di insidie ed enigmi. Combattete (considerate che la parte relativa ai combattimenti è abbastanza impegnativa), saltate, esplorate, cercate porte e interruttori per aprirle. Un ottimo esempio di avventura arcade, dotato di una splendida grafica e molto longevo. Difficile al punto giusto ma mai frustrante (grazie a un sistema di controllo molto ben congegnato), è consigliato un po' a tutti.
N. giocatori: 1

92

MEN IN BLACK
(Gremlin)
MC
Imitazione mal riuscita di Resident Evil, ha una buona grafica delle locazioni (che riprendono quelle del celebre film) ma offre una giocabilità un po' malaticcia. Come agenti speciali del Controllo Alieni, dovete riportare ordine sulla Terra indossando i panni degli agenti in nero, utilizzando le armi del film e affrontando gli stessi orridi nemici.





N. giocatori: 1

45

METAL GEAR SOLID
(Konami)
MC, DS
Sotto alcuni, se non molti punti di vista, Metal Gear Solid è il più bel gioco mai uscito per la nostra beneamata PlayStation. La trama vi vede infiltrati in una base nemica per liberare alcuni ostaggi, ma presto vi renderete conto che il mondo corre un grave rischio di minaccia atomica e che dovete intervenire.





La bella trama sorregge un gioco davvero sublime; il gioco avvolge l'utente che si sente davvero protagonista e avanza nell'avventura con facilità e soddisfazione. Il sistema di controllo è praticamente perfetto e farete sempre e subito quello che serve. Le sequenze di intermezzo realizzate con la stessa grafica delle scene di azione contribuiscono a calare il giocatore nel plot.
Purtroppo il gioco è un

RACING

1. Gran Turismo



2. Driver



3. V-Rally 2
4. Toca 2
5. Wipeout 2097
6. Ridge Racer Type 4
7. Colin McRae Rally
8. Need for Speed 4
9. Test Drive 5
10. Micromachines V3

SPORT

1. ISS Pro '98
2. FIFA '99



3. Total NBA '97
4. Cool Boarders 3
5. All Star Tennis
6. International Track & Field
7. Actua Golf 3
8. WWF Warzone
9. Everybody's Golf
10. NBA Jam Tournament Edition

SPARATUTTO



1. Apocalypse



2. Omega Boost
3. Time Crisis
4. Ace Combat 3
5. G-Police
6. N2O
7. Colony Wars 2: Vendetta
8. Vigilante 8
9. Duke Nukem 3D
10. Armoured Core

STRATEGIA

1. KKND Krossfire



2. Civilization 2
3. Warzone 2100
4. Vandal Hearts
5. Command & Conquer
6. Worms
7. Theme Hospital
8. Theme Park
9. Sim City 2000
10. 3D Lemmings



po' corto e lo finirete in fretta (anche perché una volta accesa la Play non la spegnerete più), ma è comunque un acquisto obbligato.
N. giocatori: 1

94

MYST
(Psygnosis)
MC, MS
Forse le sequenze in FMV sono troppo lunghe e lo spazio lasciato alla meditazione contrasta con lo spirito azionereccio dell'utente medio della PlayStation, eppure se volete una bella avventura, con enigmi ostici e un'ottima atmosfera, allora Myst è il titolo che fa per voi.



N. giocatori: 1

76

O

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
(GT Interactive)
MC
La grafica bidimensionale di alto livello nasconde una meccanica complessa e compulsiva; guidate Abe nel suo tentativo di salvare il suo popolo attraverso millanta e millanta livelli pieni di enigmi da superare con l'ingegno.

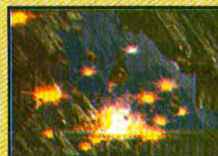




Si tratta di uno dei migliori esempi di avventura arcade, ed è realizzato con gran classe e cura dei particolari. La quest procede bene e non frustra mai il giocatore; anzi, al contrario, lo gratifica e lo sprona a proseguire. Bello e intelligente, è un titolo tutto da giocare e da godere fino in fondo. Un vincente, senza dubbio.
N. giocatori: 1

92

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
(GT Interactive)
MC
La seconda puntata delle avventure di Abe lo sfigato riprendono i fatti del primo episodio (la guerra per salvare il proprio popolo, i Mudokon), ma quel che è più importante, ricalca la meccanica di gioco vincente del primo episodio.



Ritroverete gli enigmi incontrati nel primo episodio, sui livelli qualitativi del quale fortunatamente si attesta. Un titolo geniale, dedicato a tutti quelli che a un gioco richiedono soprattutto la sostanza.
N. giocatori: 1

92

OVERBLOOD
(Electronic Arts)
MC





Horror futuristico dagli enigmi intelligenti che ne innalzano la giocabilità. Affrontate la minaccia che rischia di collassarvi all'interno della base spaziale; la grafica in 3D in tempo reale è uno dei punti di forza. A tratti ricorda Fade to Black, pur mantenendo le atmosfere inquietanti alla Resident Evil. Un po' difficile, non è consigliato agli avventurieri in erba.
N. giocatori: 1

72

P

PAX CORPUS
(Infogrames)
MC





Versione per PlayStation di un bellissimo cartone animato trasmesso da MTV, ha una grafica fatta da poligoni "uri" che replicano con sufficiente fedeltà il disegno originale. Nel complesso non rende giustizia all'originale, perché sembra una versione femminile imbruttita di Fade to Black.
N. giocatori: 1

35

PERFECT WEAPON
(Electronic Arts)
MC
Adventure complicato e molto monotono, è l'incrocio mal riuscito tra un platform e un picchiaduro a cui vengono aggiunti elementi di esplorazione ed enigmi. Da questo minestrone esce fuori un prodotto puzzolente. La grafica è davvero scarsa, con troppi elementi bidimensionali piazzati in mezzo a scenari 3D semplici e ulteriormente impoveriti da texture sgranate e banali. La giocabilità cerca di solcare cieli vietati ma precipita ancor prima di iniziare.





Lasciate perdere questo ibrido se non volete sboccarvi addosso.
N. giocatori: 1

35

PROJECT OVERKILL
(Konami)
MC
Spudorato clone del più vecchio Crusader: no remorse, ne replica la struttura grafica (isometrica) e la meccanica di gioco arcade con molti elementi tipici degli adventure: chiavi da raccogliere e interruttori da trovare.





Buona l'ambientazione spaziale e discreamente realizzati i nemici, ma purtroppo ha il peggior difetto che un gioco possa avere: state con il pad in mano e vi chiedete "sì, ma io qui che ci sto a fare?".
N. giocatori: 1

S.V.

PSYCHIC DETECTIVE
(Electronic Arts)
MC
Avventura in Full Motion Video con una quindicina di finali differenti a seconda del percorso scelto. Nei panni di un detective dotato di poteri psichici, dovrete entrare nelle menti delle persone per scoprire la verità.



Breve, ma soprattutto i finali, che certamente garantiscono longevità, non sono sorretti da un gioco che desta un interesse tanto alto da spingervi a rigiocarlo quattordici volte!
N. giocatori: 1

39

R

RESIDENT EVIL
(Capcom)
MC
Per gli amanti dello splatter e dei film con zombie, ecco una scorpacciata di mostri schifidi da affrontare all'interno di una magione che sembra l'ambasciata dell'inferno. Jill Valentine e Chris Redfield (uno dei due a scelta) affrontano enigmi all'interno della casa rappresentata con schermate fisse molto suggestive.



Alti la tensione e l'interesse per un prodotto maiuscolo, di grande personalità e molto curato. Un must per tutti gli appassionati di avventure dirette, con un pizzico di azione e molti enigmi intelligenti.
N. giocatori: 1

92

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT
(Capcom)
MC
Si tratta della riedizione uncensored del primo episodio, con molte visuali differenti e nuovi e più brutti nemici.



Ancora più atmosfera per un prodotto complessivamente superiore all'originale al quale si riferisce; è un acquisto obbligato per chi non ha il primo RE ma anche per chi ce l'ha e lo ha amato (e giocato) alla follia. Due volte must. Anzi, tre.
N. giocatori: 1

93

RESIDENT EVIL 2
(Capcom)
MC
Due CD pieni di sangue e di zombie.



L'area di gioco si allarga all'intera cittadina, ma gli enigmi perdono un po' di quel non so che. Rimane comunque la miglior avventura "seria" ma non punta-e-clicca per PlayStation. Molto alta la longevità, perché è possibile rigiocare più volte usufruendo di nuove features, come armi, vestiti e addirittura nuovi personaggi. Da avere.
N. giocatori: 1

91

RIVEN
(Psygnosis)
MC
Seguito dell'appassionante Myst, nella trasposizione da PC a PlayStation perde un po' di sapore: il numero eccessivo di enigmi fa perdere un po' il senso dell'avventura, che si dipana su una trama molto interessante.



La assoluta mancanza di azione dovrebbe tener lontani da questo CD i giocatori che preferiscono l'azione al pensiero.
N. giocatori: 1

69

S

SENTIENT
(Psygnosis)
MC



Buon adventure che risente immancabilmente della spietata concorrenza. E' il rifacimento ambizioso dell'omonima avventura punta-e-clicca. La stazione spaziale Icarus nasconde un terribile segreto: sta ovviamente a voi scoprire qual è. La IA dei personaggi nemici è notevolissima e rende piacevole l'interazione con il gioco, che è davvero molto ampia: ogni azione "significativa" del giocatore influisce sulla trama e sul dipanarsi della storia.
N. giocatori: 1

70

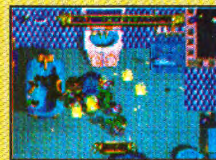
SILENT HILL
(Konami)
MC
Avventura horror se ce n'è una, dotata di un'atmosfera davvero palpitante. Il bello di questo gioco è che le emozioni che trasmette non derivano dalla grafica (in 3D in tempo reale tipo Metal Gear Solid, l'altro hit di Konami di questo periodo), ma dall'atmosfera che il gioco comunica e che trasferisce dritta nel nostro cervello. La trama vi vede alla ricerca di vostra figlia, scomparsa nella cittadina di Silent Hill.



Troverete un paesaggio buio e deserto, e questo non è che l'inizio. Non vi rivelo nient'altro per non rovinarvi la sorpresa, ma voi fidatevi: comprate il titolo a occhi chiusi e non riapriteli se non volete morire di paura...
N. giocatori: 1

94

SWAGMAN
(Eidos)
MC
Avventura in cui impersonate due bambini che devono affrontare sedici location distribuite in due universi paralleli al fine di sconfiggere il malvagissimo Swagman. La struttura di gioco riprende quella delle vecchie avventure per computer a otto bit (Pijamarama, Atic Atac) con la ricerca di chiavi, oggetti e switch, oltre a qualche occasionale scontro con le terribili (mica tanto) creature generate dalla mente malata di Swagman il corrotto.





N. giocatori: 1

72

T

TOMB RAIDER
(Core Design)
MC
Il primo mitico capitolo delle avventure di Lara Croft, la tettona protagonista di uno dei giochi più belli mai usciti per PlayStation.



Ambientato in caverne e templi abbandonati, il gioco vi permette di controllare le mosse dell'avventuriera: salti, scalate, spostamento di oggetti e interazione con leve e serrature. Non mancano gli scontri a fuoco con animali o nemici in questo gioco che ha segnato un'epoca per la dinamica ma anche per la protagonista, un efficace simbolo del girl power.
N. giocatori: 1

93

TOMB RAIDER 2
(Core Design)
MC
E fu il botto. Dopo il successo del primo episodio Lara torna con i capelli legati in un'animata treccia e diverse vesti, scelte in base ai luoghi che si troverà a esplorare: dal Tibet a un relitto sommerso passando per l'italianissima Venezia.



Nuove armi e oggetti (tra tutti il bengala che illumina, con un notevole effetto, le locazioni più buie) per un sequel con qualche elemento arcade di troppo: la componente avventurosa passa un po' in secondo piano e i Lara-fans nel loro piccolo s'imbufaliscono.
N. giocatori: 1

91

TOMB RAIDER 3
(Core Design)
MC, DS
Alla terza puntata delle sue avventure Lara si presenta con due nuove mosse (uno scatto e un arrapante passo accucciato) ed è pronta per affrontare nuove insidie in giro per il mondo.



Peraltro, la successione dei luoghi da vistare dopo un prologo in India è a discrezione del giocatore. Passaggi suggestivi e tanti enigmi, alcuni dei quali un po' infami, arricchiscono un gameplay che abbandonando la componente arcade del secondo episodio riconducono il gioco a un adventure più autentico. Bellissimo ma non eccezionale.
N. giocatori: 1

89

TREASURES OF THE DEEP
(Hasbro)
MC
Avventura subacquea con molte armi a disposizione e missioni studiate con attenzione. L'ambientazione sottomarina crea qualche problema a causa dell'eccessivo realismo (l'acqua rallenta l'azione in modo sì realistico ma anche esasperante!).



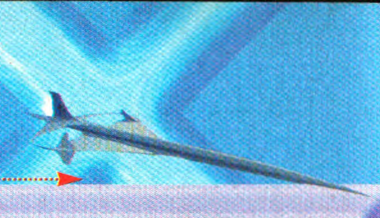
Dieci livelli e diversi quadri segreti, all'esplorazione di famose aree sottomarine come il triangolo delle Bermude o la fossa delle Marianne.
N. giocatori: 1

70

Tutti i giochi







Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56

Azione

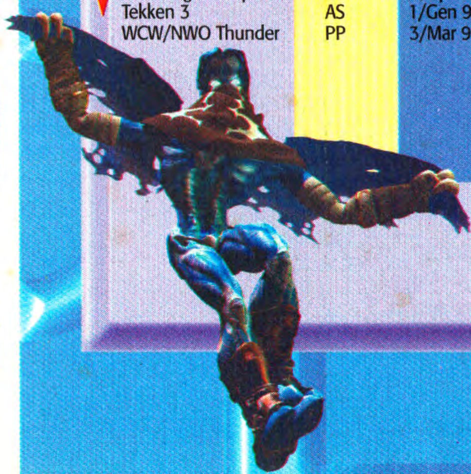
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36



Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Wild 9	PP	1/Gen 99	22

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70

Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
V2000	PP	2/Feb 99	59

Strategici

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

Legenda

- **AS** = Area Soluzioni
- **CL** = Classic
- **PG** = Planet Game
- **PI** = Prima Impressione
- **PP** = Prova Planet
- **PS** = Planet Special
- **IM** = Importazione

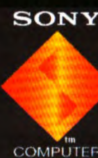


Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici Tel. 02/42.300.10	PUNTO VENDITA BRESCIA via Mameli 24b - in centro città Tel. 030/37.76.199	PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi Tel.02/66.04.30.58	PUNTO VENDITA CREMONA corso Pietro Vacchelli 33 Tel.0372/46.34.83
PUNTO VENDITA GALLARATE-VA C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37 Tel.0331/77.96.20	PROSSIMA APERTURA DAVERIO - VA CENTRO COMMERCIALE DAVERIO PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA CAGLIARI CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA ORIO - BERGAMO CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000



SONY PlayStation

GIOCHI SATURN: GRANDE ASSORTIMENTO SIAMO TRA I PIU' FORNITI

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO64



PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX AL N. 02.48.30.00.72

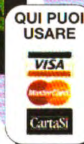
SEGA L.199.000 SATURN EU + PAD + TRE GIOCHI

SEGA L.249.000 SATURN EU + PAD + SEI GIOCHI



VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02 42 300 10**

QUI PUOI USARE



Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37